平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1992 8月号 AUGUST
SOFT BANK
MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

1992年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻8号通巻92号

480 YEN

MEGA-CD PRESS

3×3 EYES
アフターバーナーIII
サンダーストームFX
ライズ オブ ザ ドラゴン

THUNDER FORCE IV
スプラッターハウスPART2
チェルノブ/グレイランサー
アイルトン・セナ スーパーモナコGP II

ついに公表!
ソニック2、ファンタシースターIV、クライマックス新作16メガソフト
"ランドストーカー"

3周年特別企画
クイズ BEメガでGO!GO!

ダブル別冊付録
WONDER MEGA HAND BOOK
ツインクルテール

特集
この夏、セガは燃えているか!?

おもちゃショー、CESレポート&日米メガドラ雑誌座談会の3本立て!

特報

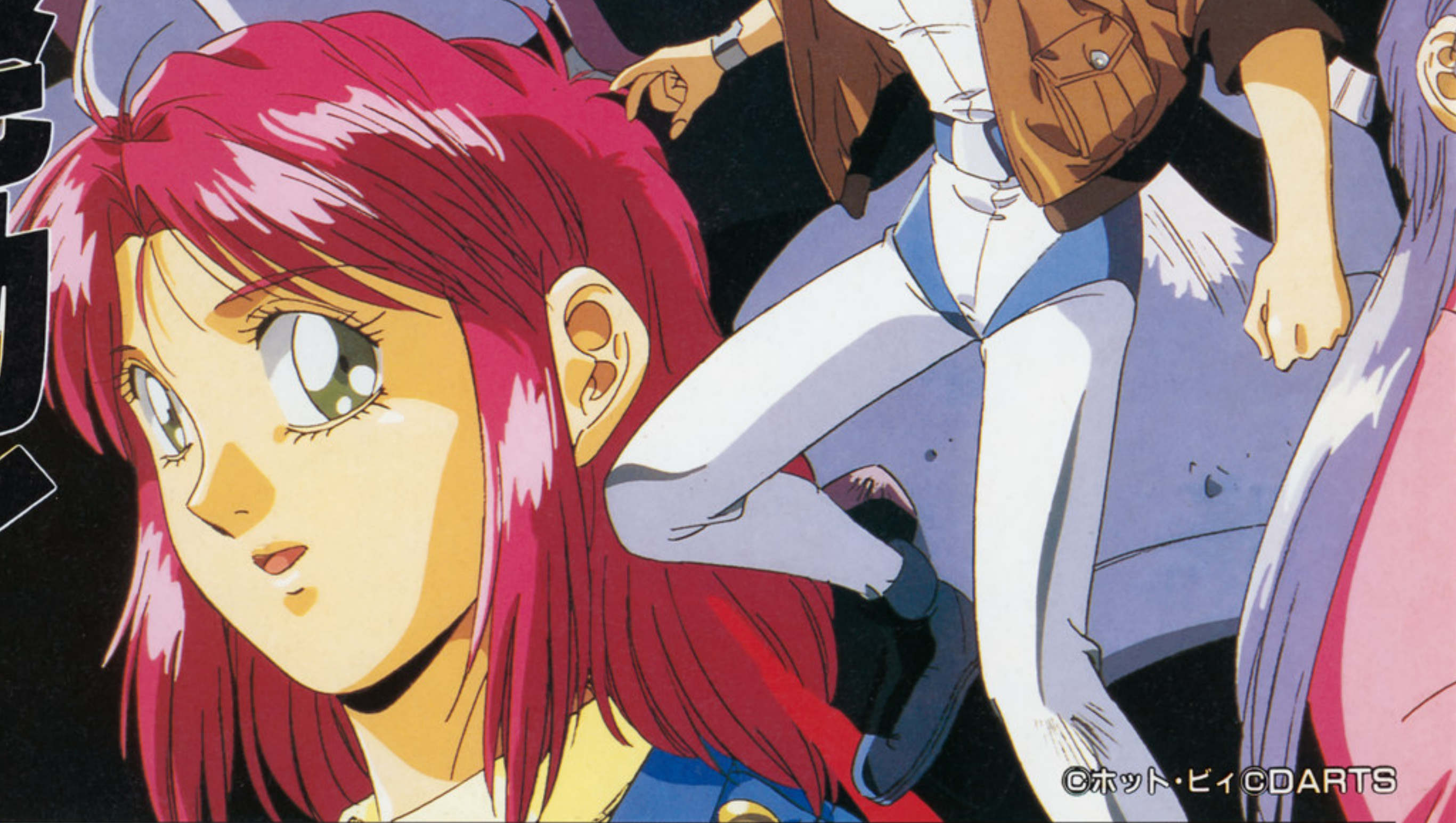
レーシングリアリズム、極まる。

Ayrton Senna

僕の設計したサーキットでバトルするセナGP、僕と一緒にチャンピオンを争うワールドチャンピオンシップなど、とてもエキサイティングなゲームだ。サーキットの感想や思い出など、僕からのメッセージもぜひ見て欲しいな。

あの「スーパーモナコGP」が帰ってきた。天才、アイルトン・セナが全面監修。セナのアドバイスを受けながら、グランプリ16コースとセナ設計のオリジナルコースを走行できる。君はもう、セナのF1ドライバー感覚に陶酔するしかない。

オーガン発動！

23世紀末、突如地球に対する侵略を開始した異星生命体イバリューダーの圧倒的戦力の前に人類は絶滅の危機を迎えようとしていた。
そして、イバリューダーに襲われたトモルの前に現われた白き鎧〈オーガン〉は、トモルに合身(リンク)を求める。
何故彼はトモルを選んだのか？ オーガンの真意とは？ そしてイバリューダーの正体とは？ 数々の謎を秘め、今、新たなるヒーローの物語が始まろうとしている。

オリジナルビデオアニメ
デトネイター・オーガン ①〜③好評発売中

1.〈誕生編〉 VHS:POVH-2010 ￥9,800(税込) LD:POLH-2010 ￥9,800(税込)
2.〈追走編〉 VHS:POVH-2011 ￥9,800(税込) LD:POLH-2011 ￥9,800(税込)
3.〈決戦編〉 VHS:POVH-2012 ￥9,800(税込) LD:POLH-2012 ￥9,800(税込)

サントラCD 各¥2,800(税込)
デトネイターオーガン1〜3好評発売中

小説デトネイターオーガン①〜③
柿沼秀樹・著 角川書店スニーカー文庫より好評発売中

MEGA DRIVE

9月発売予定!!

漆黒の闇と静寂があたりを支配する夜、
家路に向かう一人の男があった。
その男の名はザファン・ウォンロー、
王室の特別諜報部隊の隊長である。
ふと空を見ると
何かを抱えた怪しげな生物を見つけるが、
その時すさまじい轟音と同時に
一筋の雷がその生物を貫く。
落下地点には焼け焦げた生物と
赤ん坊の姿があった。
また不思議な事に
その赤ん坊は全くの無傷であり、
ザファンは抱き抱えた時に
その子に生えている
天使の様な羽根に気がつく。
彼は重い宿命の様なものを感じとり、
この子を自分の子として
育てる事を決心する。
アルナスと名付けられた赤ん坊は
ウォンロー夫婦に育てられ、
16年の歳月が流れた。
その頃になると近くの町や村に
モンスターが出現し
世界が混乱状態になってきた為、
ザファンは王より
その原因を調べる命を受ける。
ある夜、ザファンは全身に
深い傷を負って家に戻って来た。
そしてアルナスに自分の意志を継いで
王に仕えるように言い、
また最後に何か言いかけて息絶える。
父の遺言どおり
王の元に赴いたアルナスは、
この世界の今の状態や
父についての話しを聞き
旅立つ事を決心する。
旅の途中で幼なじみのリリスに出会い、
また力を貸してくれる仲間達にも
出会う事ができた。
そして幾多の奇妙な事件、
危機を乗り越えて旅を続ける。
戦いの中で皮肉な運命に傷つくアルナス。
はたして、アルナスの宿命とは
どの様なものか?
また、彼を待ち受ける者は
いったい何者であるのか?

- 8メガROMバッテリーバックアップ搭載
- 価格未定

魔天の創滅

講談社総研 〒102 東京都千代田区四番町4 TEL.(03)3237-1711(代表)

アルナス、
お前の後ろに立つ影は
何者だ!!

KOEI

FAMICOM FAMILY

MEGA DRIVE

遙けき國の幻想物語。

「イシュメリア」という、モンスターと人間が共存する不思議な島国をご存じだろうか？
今、この国で若き貴族達が、悪の王・エセルレッドを倒すために立ち上がる。
イシュメリアの平和のために、そしてとらわれの姫を救うために……
鍵を握るのは、恐るべき力を秘めた王冠「ロイヤルブラッド」——
ファンタジーの魅力を満載した、誰にでも楽しめるシミュレーションゲームが
ついにメガドライブ版でパワーアップして登場。

好評発売中

イマジネーションゲーム

ロイヤルブラッド
ROYAL BLOOD

メガドライブ版:9,800円

●ファミコン/パソコン各機種：7,800円～9,800円/withサウンドウェア（CD付）：10,200円～12,200円●ハンドブック：1,600円（税込）
●サウンドウェア CD：KECH-1015：2,900円（税込）

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100（パソコン専用）・045-561-8000（ファミコン専用）
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア（CD/CT単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元:ポリドール株式会社）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■価格には消費税は含まれておりません。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KANEKO®

MD MEGA DRIVE

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

Power ATHLETE

パワーアスリート

倒す相手は強ければ強いほどおもしろい

アクションのKANEKOが贈る今年度の最強格闘ゲーム!!

■格闘ゲームの基本はキャラの動きだ。アクションには定評のKANEKOだからできたリアルなキャラクターパターン。

■湖上で、シベリア鉄道で。臨場感で盛り上がる。16ビット8メガの機能をフルに活かした背景演出。

■強いやつと闘いたい。敵キャラクターには多彩な必殺技をプログラム。

やっぱり格闘技は、1対1のタイマン勝負!!

臨場感たっぷりの背景演出

超リアルなキャラクターグラフィック

必殺技が決まる!!

メガドライブ版／スーパーファミコン版 8メガ 11月末発売予定 価格未定

KANEKO CO., LTD.
〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21 TEL.03-3921-9661 ゲームに関するお問い合せは☎0424-24-7752

MEGA DRIVE

Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

はじめての98式AVイングラム起動は その晩のことだった。

緊急事態発生、東京CITYにクーデターが起こった！火の粉が飛ぶ、銃声は轟く。先輩の野明や遊馬たちも監禁されてしまい、残されたのは特車二課に配属されたばかりの君だけだった。憧れの98式AVイングラム、まさかこんなに早く乗れるとは。
「頼むから思うように動いてくれよぉ」とそっとつぶやく。さあ起動だ！

PATLABOR

THE MOBILE POLICE

機動警察パトレイバー 98式起動せよ！

バッテリーバックアップ機能付き
4M ¥7,800(予)[税別]

アドベンチャーゲーム

1 PLAYER 1人用

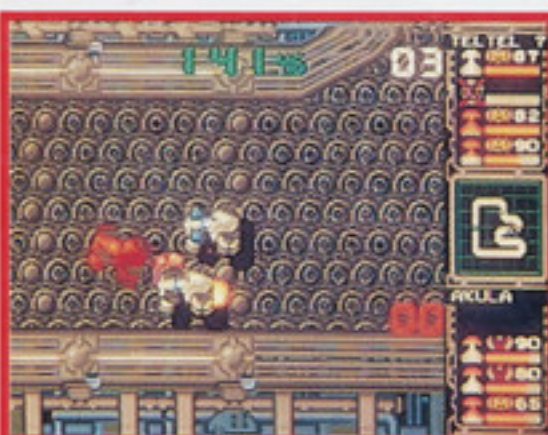
●ビデオソフトの強力スタッフ押井守が、パトレイバーの世界を忠実に再現。
●君は特車二課に配属された新米巡査だ。憧れのイングラムを操作できるぞ！
●特車二課が占領された！ここを脱出して、占領軍と戦え!!
●コマンドを選んで実行！移動モードと戦闘モードの2つの画面。
●トマト、割り箸、ぬいぐるみ、こりゃなんだ?のアイテム群を使って進もう。
●野明や遊馬、太田、もちろんお馴染みの隊員たちも出てくるぞ。

今秋発売予定

発売元 株式会社マーバ
東京都台東区駒形1-4-8 〒111 ma-ba

Victor

これはまさに格闘技

カー・アクションのスピードと興奮にローラー・ゲームのスリルをミックスした全く新しいカーレース・ゲームの登場だ。

近未来ハイパー・カー・アクション・ゲーム

メタルファング

METAL FANGS

用意された32人の変化にとんだプレイヤーから4人を選択して1チームを編成。「攻撃」と「守備」に分かれて対戦し、決められた時間内にどれだけ周回出来るかのポイントを争います。相手を妨害したり、クラッシュさせたりと作戦を考えながらのプレイは、まさに格闘技。

近日発売
価格未定

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

CONTENTS

ダブル別冊付録

P44 WONDER MEGA HAND BOOK
WONDER MEGAの魅力のすべてを見せる!

P125 ツインクルテール
あらゆる角度から徹底分析!

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月はちょっと新作の発売が少なかったためか、いまいちにぎやかさに欠ける気もするランキングだけど、夏は新作発売の大ラッシュがあるから心配なしかな。CDソフトも地道に増えてるから、MEGA-CD も買いどきかもね?

1位 前回2位 シャイニング・フォース

1346 POINTS

裏技や隠れキャラもすべて試しちゃったら、次はとことんまでキャラ育てをやってみるといいかも? 末永く楽しめる1本だぞ。

セガ/'92・3・20発売/8,700円/RPG/12M、B・3

2位 前回1位 まじかる☆タルるートくん

1122 POINTS

デキのほうは、ほどよくまとまってる感じの優良作。タルるートやミモラなどのかわいさもいいけど、やっぱり超低価格が最高だね。

セガ/'92・4・24発売/3,880円/ACT/4M

3位 NEW SOFT アイル・ロード

831 POINTS

大胆な3D画面構成もさることながら、ふんだんに使われた美樹本キャラのアニメビジュアルも見ものだ。時間に余裕のある人向け?

ウルフチーム/'92・5・29/7,800円/RPG/CD

4位 前回3位 アリシア ドラグーン

通好みの純粋なアクションが魅力。売り切れ店も多いみたい。

ゲームアーツ/'92・4・24 7,800円/ACT/8M

649 POINTS

5位 前回9位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ついに2が公開されたソニック。前作のほうもまだまだ健在だぞ。

セガ/'91・7・26 6,000円/ACT/4M

497 POINTS

6位 NEW SOFT 中嶋悟F-1 HERO MD

最新コースが3D構成で楽しめる。ゲームの中嶋は当分現役?

バリエ/'92・5・15 7,800円/RAC/8M

467 POINTS

7位 前回— デスブリンガー 秘められた紋章

パソコン版のリメイク作品。オートマップ機能つきでひと安心?

RIOT日本テレネット/'92・4・17 7,400円/RPG/CD

343 POINTS

8位 NEW SOFT クイズスクランブルスペシャル

メガドラ関係初のクイズだけど、ヘンなダジャレは不要かな?

セガ/'92・5・29 6,800円/QIZ/CD

295 POINTS

9位 前回— 武者アレスタ

都市部で再販された武者アレスタ。もっと買いたい人はいる?

東亜プラン/'90・12・21 6,800円/SHT/4M

182 POINTS

10位 NEW SOFT カメレオンキッド

海外ゲームの移植だけど、9つの変身はなかなか笑えていいぞ。

セガ/'92・5・29 6,800円/ACT/8M

160 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G! GO! GO! G.G!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

おもちゃショーでは最新作がたくさん遊べたゲームギア。発表されてる他にも予定タイトルは多いので期待できるぞ?

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ/'91年12月28日発売/3,800円/ACT	210
2	—	超プロ野球 セガ/'92年4月24日発売/3,500円/SPT	119
3	2	モンスターワールドII セガ/'92年3月27日発売/3,800円/ACT	70
4	—	スーパーモナコGP セガ/'90年10月6日発売/3,500円/RAC	69
5	4	ファンタシースターアドベンチャー セガ/'92年3月13日発売/3,800円/ADV	57

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は5月1日〜5月31日まで。★協力店
●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

今度出る2では、ソニックが乗り物に乗ったりしていろいろ楽しいぞ。名作貫禄だね。

2 HYPER 超プロ野球

唯一実名の球団と選手が使われているGG野球だ。

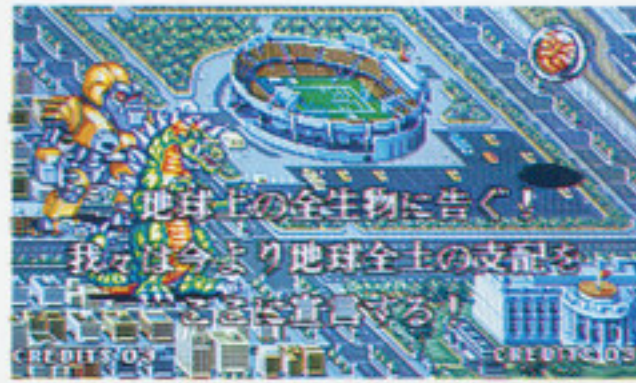
4 スーパーモナコGP

セナのモナコIIが出ちゃうけど、まだまだ定番だ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今月はちょっとシブイ移植が多いから、ファンには嬉しいものがあるかな？　最近はMEGA-CD用にもいい移植タイトルが増えてるから、来月あたり年末の面白い移植が決定するかもよ。続報を待て。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡシリーズ カプコン／VG他	190
2	2	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	46
3	3	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	38
4	6	キャプテンコマンドー カプコン／VG	28
5	7	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	27
6	15	三國志Ⅲ 光栄／パソコン	24
7	14	シムシティ イマジニア／パソコン他	23
8	4	コットン セガ／VG	21
9	8	アラビアンファイト セガ／VG	20
10	5	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	18
11	9	天地を喰らう カプコン／VG他	17
12	11	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	16
13	10	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	15
14	18	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	14
15	—	ラッドモビール セガ／VG	12
16	20	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	11
17	12	ゼクセクス コナミ／VG	10
18	16	ウルフファング データイースト／VG	9
19	—	スターブレード ナムコ／VG	8
20	17	餓狼伝説 SNK／VG	7

※このポイントは6月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 ガントレット

ゲームセンターで懐かしいあの名作アクションRPGが移植決定だ。敵のわらわら感がいいぞ。

祝 キャプテンアメリカ

まさにアメコミヒーローの決定版がゲームになって活躍する。セリフなんかもカッコイイのだ。

祝 エアーマネジメント

またまた決まった光栄の移植は、なんとスーファミオリジナル作品だ。世界を舞台に金を稼げ。

※「ガントレット」以外の画面はすべてアーケード及び他機種版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

スーファミ版の「ストリートファイターⅡ」が発売されて、全国レベルで格闘ゲームのブームが続いてるね。メガドラではこれからなのかな？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	ストリートファイターⅡ'	カプコン
2	2	F1エキゾーストノート	セガ
3	—	キング・オブ・モンスターズ2	SNK
4	—	グランプリスター	ジャレコ
5	—	忍者コマンドー	アルファ電子

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

3 キング・オブ・モンスターズ2

破壊しまくる快感が味わえる豪快な怪獣格闘ゲーム。必殺技もカッコいいぞ。

NEW FACE!

5 忍者コマンドー

NEO・GEOで人気の忍者アクションゲームだ。変なノリがいい味出てるぜ。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月のおもちゃショーでは、「ソニック2」「ファンタシースターⅣ」など不意打ちの大作発表展示があって、俄然話題も盛り上がってきたメガドラ新作関係。今月のランキングはとりあえず、先月までトップにいた「LUNAR」が抜けて、それぞれがくりあがったかたちとなったが、次回以降の上位陣はさらに大変動の予感がするぞ。 今年の夏もメガドラが熱い!

メガドラシューティングの最終兵器がついに発進!!

1位 (前回2位) THUNDER FORCE Ⅳ

テクノソフト/7月24日発売予定/8,800円/SHT/8M

72 POINT

つねにメガドラシューティングの代名詞であり続けてきたTHUNDER FORCEもついに4作目。ド派手な最終兵器もイカス。

セナとともに世界を駆けろ!

2位 (前回3位) アイルトンセナスーパーモナコGPⅡ

セガ/7月17日発売予定/7,800円/RAC/8M、B・6

68 POINT

セナ設計のオリジナルコースが入ったり、セナのアドバイスがあったりとファンには嬉しいデキ。テレビCMもカッコイイね。

久しぶりに新画面が登場だ!

3位 (前回4位) 聖魔伝説「3×3 EYES」

セガ/12月発売予定/価格未定/RPG/CD

48 POINT

おもちゃショーでは新画面を使ったデモ版が流されてたけど、デキのほうもなかなかだったぞ。P.109の紹介記事も必見。

派手な演出とパワーアップにくぎづけ!

4位 (前回5位) 電忍アレスタ

コンパイル/9月下旬発売予定/価格未定/SHT/CD

40 POINT

開発がやや遅れ気味の電忍だが、前作よりも登場キャラが前面に出てて、感情移入度も高そうだ。画面も見やすくなったぞ。

あの感動を新たに味わえるか?

5位 (前回7位) アフターバーナーⅢ

CRI/8月下旬 発売予定/8,400円/SHT/CD

38 POINT

どちらかというとG-LOCに近い画面、と評判のバーナーⅢ。背景のなめらかさや、臨場感ある音声は戦いを熱くする。

6位 サンダーストームFX

注目度急上昇中のアニメシューティングがCDで登場。

11位 グレイランサー

渋めのデキが光るメサイヤのキャラシューティグだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	8	サンダーストームFX	ウルフ・チーム/8月28日	32
7	10	メリーゴーランド	データウエスト/今夏予定	30
8	—	ラングリッサー2(仮)	メサイヤ/発売日未定	28
9	13	アルスラーン戦記	ヒューマン/今夏予定	20
10	18	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス/8月予定	19
11	—	グレイランサー	メサイヤ/7月17日	18
12	—	ゴールデンアックスⅢ	セガ/12月予定	16
13	—	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム/11月予定	15
14	—	デトネイター・オーガン	ホット・ビィ/7月31日	14
15	—	G-LOC	セガ/11月予定	13
16	20	ツインクルテール	WAS/7月24日	12
17	—	沈黙の艦隊	セガ/発売日未定	11
18	12	修羅の門	セガ/8月7日	10
19	—	銀河鉄道999	RIOT日本テレネット/12月予定	9
20	11	ゆみみみっくす	ゲームアーツ/発売日未定	7

※このポイントは6月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
炎の闘球児 ドッジ弾平	7月10日	3,880円	セガ／SPT／4M+B・B
デビッドロビンソンバスケットボール	7月10日	4,800円	セガ／SPT／4M
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7月17日	7,800円	セガ／RAC／8M+B・B
グレイランサー	7月17日	8,300円	メサイヤ／SHT／8M
ダイナブラザーズ	7月24日	8,800円	CRI／SLG／8M
ツインクルテール	7月24日	7,800円	WAS／SHT／8M
THUNDER FORCEIV	7月24日	8,800円	テクノソフト／SHT／8M
オリンピックゴールド	7月24日	4,800円	セガ／SPT／4M
チェルノブ	7月下旬	7,800円	データイースト／ACT／8M
スプラッターハウスPART 2	8月4日	5,800円	ナムコ／ACT／8M
ひょっこりひょうたん島～大統領をめざせ！	8月7日	4,800円	セガ／TAB／4M
熱血高校ドッジボール部サッカー編	8月7日	8,800円	パルソフト／SPT／4M
修羅の門	8月7日	未定	セガ／SLG／8M
サイドポケット	8月上旬	7,800円	データイースト／SPT／8M
キングサーモン	8月下旬	6,800円	ホット・ビィ／SLG／4M
Junker's High	8月予定	未定	シムス／RAC／8M+B・B
提督の決断	9月21日	14,800円	光栄／SLG／8M+B・B
ランパート	9月予定	6,800円	テンゲン／SLG／4M
メタルファング	9月予定	6,800円	ビクター音産／RAC／4M
ランドストーカー～皇帝の財宝	9月予定	未定	セガ／RPG／16M+B・B
機動警察パトレイバー～98式起動せよ！	今秋予定	7,800円	マーバ／ADV／4M+B・B
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	今秋予定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
スーパーH.Q	10月2日	6,800円	タイトー／RAC／4M
魔天の創滅	10月下旬	8,700円	講談社総研／RPG／8M+B・B
R.B.I.4ベースボール	10月予定	7,800円	テンゲン／SPT／8M
エアーマネジメント・大空に賭ける	10月予定	11,800円	光栄／SLG／8M+B・B
忍者外伝	10月予定	未定	セガ／ACT／4M
CRYING～亜生命戦争	10月予定	未定	セガ／SHT／8M
ヴィクセン357	10月予定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
レミングス	10月予定	未定	サン電子／PUZ／8M
スティールタロンズ	10～12月	未定	テンゲン／SHT
ロードライアット	10～12月	未定	テンゲン／RAC
パワーアスリート	11月下旬	8,500円	KANEKO／ACT／8M
ゼノン2	11月下旬	9,800円	ピーシーエム・コンプリート/SHT/8M
GODS	11月下旬	9,800円	ピーシーエム・コンプリート/ACT/8M+B・B
ミッキー＆ドナルド（仮）	11月予定	未定	セガ／ACT／8M
ガントレット	11月予定	未定	テンゲン／A・RPG
マジンサーガ	11月予定	未定	セガ／ACT／8M
ゴールデンアックス III	11月予定	未定	セガ／ACT
G-LOC	11月予定	未定	セガ／SHT／8M
騎士伝説	12月下旬	未定	講談社総研／SLG／8M+B・B
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	12月予定	未定	セガ／ACT／8M
中嶋悟 F-1 GRAND PRIX 2	12月予定	未定	バリエ／RAC／8M+B・B
キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ	1月予定	未定	データイースト／ACT
ファンタシースターIV	93年	未定	セガ／RPG
天空烈伝武蔵	未定	未定	KANEKO／ACT／4M
ベアナックルII	未定	未定	セガ／ACT／16M
パチンコクーニャン（仮）	未定	未定	ソフトビジョン／ETC／8M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG／8M+B・B
ザ・スーパー忍2	未定	未定	セガ／ACT
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
デトネイター・オーガン	7月31日	7,800円	ホット・ビィ／ADV／CD
サンダーストームFX	8月28日	7,800円	ウルフチーム／SHT／CD
アフターバーナーIII	8月下旬	8,400円	CRI／SHT／CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	8月予定	6,800円	セガ／ADV／CD
プリンス・オブ・ペルシャ	8月予定	未定	ビクター音産／ACT／CD
カプコンのクイズ殿様の野望	8月予定	未定	シムス／QIZ／CD
アルスラーン戦記	今夏予定	未定	ヒューマン／RPG／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	今夏予定	未定	データウエスト／VCS／CD
ブライ 八玉の勇士伝説	9月10日	未定	セガ／RPG／CD
電忍アレスタ	9月下旬	未定	コンパイル／SHT／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	9月予定	6,800円	セガ／RPG／CD
ワンダードッグ	9月予定	未定	ビクター音産／ACT／CD
ポップンランド	10月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
アークスI・II・III	11月予定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
Aランク サンダー	11月予定	未定	RIOT日本テレネット／ADV／CD
テラフォーミング	11～12月	6,800円	パック・イン・ビデオ／SHT／CD
デバステイター	12月中旬	未定	ウルフチーム／ACT／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	12月予定	未定	セガ／RPG／CD
プロ野球'92（仮）	12月予定	未定	セガ／SPT／CD
Vay～流星の鎧	12月予定	未定	シムス／RPG／CD
天舞メガCDスペシャル	12月予定	未定	ウルフチーム／SLG／CD
PRESENCEノスタルジアII	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
銀河鉄道999	12月予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
スイッチ	2月予定	未定	セガ／ADV／CD
サイボーグ009	2～3月	未定	RIOT日本テレネット／ACT／CD
ウイングコマンダー	3月予定	未定	セガ／SLG／CD
BLACK HOLE ASSAULT	未定	未定	マイクロネット／ACT／CD
IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	未定	未定	ゲームアーツ／TAB／CD
シムアース	未定	未定	セガ／SLG／CD
笑ゥせぇるすまん	未定	未定	セガ／ADV／CD
シルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT／CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
ワールドラリー（仮）	未定	未定	ビスコ／RAC／CD
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー／SHT／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
オリンピックゴールド	7月24日	3,800円	セガ／SPT／2M
炎の闘球児 ドッジ弾平	8月7日	3,500円	セガ／SPT／2M
アイルトンセナ スーパーモナコGPII	8月28日	3,800円	セガ／RAC／2M
バットマンリターンズ	9月25日	3,800円	セガ／ACT
シャダムクルセイダー～遥かなる王国	9月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ファンタシースター外伝	10月予定	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
ベアナックル	11月予定	3,800円	セガ／ACT／2M
The GG忍II	12月予定	3,800円	セガ／ACT
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	12月予定	3,800円	セガ／ACT
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
GPライダー	未定	未定	セガ／RAC
フロッガー	未定	未定	セガ／ACT／1M
ボナンザブラザース	未定	未定	セガ／ACT

BE・メガ編集部チェーック!!

ほかのページでもたくさん触れてるとおり、先月のおもちゃショーは予想外の「ソニック2」「ファンタシースターIV」の発表展示で、セガブースが大にぎわいだったけど、これで年末年始に向けての楽しみがまた増えた気がするね。とはいえ、これら以外にも某社で来年の春を目標に某現代戦シミュレーション大作の続編がCD用に開発されているらしいとか、いろいろお楽しみな噂は結構あるのだ（発表はまだ先？）。来月あたりは雑誌メディアもいろいろ騒がしくなってくる（？）メガドラ関係だけど、ここらへんの続編ものの情報は今後も要注目かもね。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブルARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ／クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／B・B：バッテリーバックアップ

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

暑い夏休みのまっただ中、冷たいジュースでも飲みながらスポーツゲームに熱中してください。メガドラから格闘技ファンにはこたえられない「修羅の門」をお勧めします。ゲームギアは本物のドッジボールよりおもしろいと評判の「ドッジ弾平」も出ます。そのほかMEGA-CDではパソコンから移植の「ライズ オブ ザ ドラゴン」ですね。ご期待です。

ジー・サット

はじめまして読者のみなさん。社名は「ゲーム・サテライト」という意味です。当社はどんなゲームを作るかというと、100万本売れるゲームを作ります／現在はやっと企画がまとまったところで画面情報は少し先になりますが、期待は絶対に裏切りません。期待外れのゲームが出ているこの頃、〝ホンモノ〟のゲームをみなさんに味わってもらえると思います。

マーバ

はじめまして。このたび、7月に「機動警察パトレイバー」を発売しますマーバです。パトレイバーファンには、もう涙を流しちゃうくらいのビジュアルシーン満載(まんさい)。もちろん、ゲームもドキドキハラハラのアドベンチャーゲームなのだ。ビデオを見てしまった人、これから見る人。プレイできるまでもう少し待ってね。完成間近なのであーる。(野明)

ゲームアーツ

見たかなー!? おもちゃショーで。何を見たかって、メガCD専用の新作タイトル「ゆみみみっくす」「シルフィード(仮称)」「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」を。デモ画面だけでも「おおっ／」でしょ？ 中身も充実して、サイコーに楽しいゲームになるからお楽しみにね／

「LUNAR」でMEGA-CDを買ったキミ、この年の年末はフル稼働(かどう)だー。

ウルフチーム

社会人になって、何がつまんないかって？ それはもちろん夏休みが短くなっちゃったことよ／ あの、40日間もあった長いバカンスは、もうもどってこないのネ……こももは、ステキなマダムになって、地中海あたりでアバンチュールしたいわ。でもやっぱりお部屋でガムかみながら「サンダーストームFX」をやるのが似合っちゃうのかしら。(こもも)

KANEKO

今年のショーはいままで以上に入場者も多くなり、チラシ、販促品の数がたりなくなるほどでした。

今回出展の「パワーアスリート」「天空烈伝武蔵」もなかなか好評で、とくに「パワーアスリート」は、キャラ募集や業界雑誌に大きく扱ってもらったせいか人気も高く、大好評でした。今後もよろしく。

サン電子

いよいよメガトラ版で「レミングス」が発売決定。レミングってちっちゃくて、かわいくて、か弱くて、ひとつのことしかできなくて、だから思わず守ってあげたくなっちゃうんだな。プレイヤーが正しいコマンドを与えてあげないと、すぐ死んじゃうからね。う〜ん親になった気分。「レミングス」よろしくね／

(ドッチャー君明)

ソフトビジョン

おまたせー／ メガドラにパチンコが出るゾ／ まだ、発売日は未定だけど、首をほんの少し長くして待っててておくれ〃

新機種も盛り沢山／ これはパチンコファンには、もー、たまんない話のはずだぞぉ。

で、このタイトルは？ ハイッ〃「パチンコクーニャン」ヨロシク。

タイトー

どーもどーも。みなさんお元気ですか。お待たせしました「ナイトストライカー」と「ニンジャウォリアーズ」両方ともタイトー初のMEGA-CDソフトだよ。ニンジャなんか、ロムだと2Pができないし、三味線の音も出ないから、やめてしまったのだ。両方とも、満足度150%めざしています。それと、「スーパーHQ」もよろしく。(かーしま)

テンゲン

「R.B.I.4ベースボール」と「ガントレット」の発売を決定したテンゲン。R.B.I.4はメジャーリーグの全球団、選手が実名で登場の熱い野球だ。ガントレットは、いわずと知れた、超ヒットのアクションRPG 。なんとびっくり、80枚以上のスプライトが画面に出ているぞ。よく見ると色も64色以上……。移植度抜群、楽しみに待とう／

データウエスト

みなさん「メリーゴーランド」を楽しみにしてくれているのね。でも、まだ発売日が未定なの。東京おもちゃショーで見た人も多いと思うけど、もうちょっと待っててね。それと、もう1つ。まだナイショなんだけど、じつはもう1タイトル作ってるの。まだナイショだから教えられないけど、「あ……」あぶないわ。あと1カ月くらい待っててねん。

バリエ

唐突(とうとつ)ですが年末に(気が早いかな？)新作を発売します。その名を「中嶋悟F1グランプリ2」〃 くわしい内容や画面等は今後のBEメガ誌上で……。話は変わりますが先月のおもちゃショーはみなさん見に行きましたか？ すごかったですネェ。春◯とN◯Cのキャンギャルが。彼女達のこと誰か知りませんか？ ぜひともお友達になりたい…。(岡田)

ビクター音産

やっぱり夏休みっていうのは、貴重なものだ。読者のみんなも将来にいろんな夢を持っていると思うけど、おもしろい仕事をしたいと思ったら、子供の頃にさんざん面白い遊びをしてないとだめだぞ／ ガンバレ／ そんでもって「プリンス・オブ・ペルシャ」も近々発売になるから、このゲームで、ときにはかなり非日常的な緊張感を味わうのも◯だぞ。

リバーヒルソフト

またまたリバーヒルソフトがゲームギアソフトを出しちゃうんですよ。うーん、弱っちゃったな。「FACEBALL2000」っていう、アメリカで大人気のシューティングゲームなんですけど、「FACEBALL2000」っていうぐらいだから顔がボールなんですね。でも2000が何なのか、わかんないですね。ああ。詳細は未定。もう少しお待ちを。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ／ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BE・メガ」編集部まで言ってきてくださいね。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

予告どおり今月号からドッグレースに新たなライターが加わり、ゲームマニア集団ハイローラーズを結成したのだ。これは４人（３人？）それぞれが得意なゲームを書けるようにするという新たな試みと思ってほしい（ちとおおげさ）。今後もガンバルからヨロシクね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A·RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。４人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。

なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。１つの「参考意見」として考えてください。

1枠　炎の闘球児ドッジ弾平

7月10日発売

セガ　3,880円　SPT　4M

バックアップ(1)　2人対戦プレイあり

同名人気コミックをセガがゲーム化。スーパードッジの世界一をめざして、一撃弾平とその仲間が熱い試合を展開する。初心者用特訓モードあり。

平均オッズ　7.25

2枠　デビッド・ロビンソンバスケットボール

7月10日発売

セガ　4,800円　SPT　4M

パスワード制　2対戦プレイあり

アメリカの人気選手デビッド・ロビンソンが解説に登場する、クォータビューの本格バスケットボール。華麗なダンクシュートを決めろ！

平均オッズ　5.5

Game Beginner Girl　青山ようこ

編集部でゲームをやっていると、いろいろな人がアドバイスしてくれます。みなさんとっても親切に教えてくださるんですけど、私ってみんなが言いたくなるほどヘタなんでしょうね、しくしく。

1枠（7）：懐かしいなあと思ったのも束の間。ドッジボールがこれほど難しいものだったとは…。とはいえ、やっぱり「要は当てればいい」わけだし、ゲーム自体のデキは抜群なので慣れればハマリそう。せっかく絵がカワイイんだから女の子チームもほしいところだけど……。

2枠（6）：クォータービューの感覚にはすぐ慣れるけど、画面の切り替わりについていくのはツライ。それにどのキャラを操作しているのか、わかりにくいかも。でも、どんな遠くからでも、シュートすればかならず届くので、慣れないうちはとりあえずシュート！(笑)。

Foreign Game User　OLーX光治

the orbというイカシたバンドが、なんと来日する。しかも場所が東京パーンという、変態音響設備がある場所。こりゃー期待なので、私は２度行く計画を実行するつもり。次は誰が来日するかなあ。

1枠（7）：ハッキリ言って、ゲーム自体は「熱血高校ドッジボール部」なんだけど、すごく楽しい。とくに人と対戦すると楽しすぎるぞ。操作方法もすぐなれる簡単さだし、敵の必殺技を返せたりするのもいい。もうひと工夫あれば文句ないんだけど、これだけ遊べれば買いだね。

2枠（5）：キャラクターの動きがこまごましててよい。とくにシュートのときの動きは、なかなかソソると思う。けどコートの反対側に行くと画面が一度消えてしまうのは気分が悪い。それにパスが簡単に通ってしまうし、逆に敵のボールを奪うのも難しい。バランスもイマイチ。

Game Mania Group　ハイローラーズ

渋谷洋一だ。以前も某誌でゲーム評価をしたことがあるが、ユーザーと業界を思えばこその辛辣な文章が原因で強制的に降ろされたことがある。ハーッハッハッ。わが戦闘員とバロムⅠ共々乞うご期待だ。

1枠（8）：コツさえ覚えればすごく面白い。コツを覚えるにもトレーニングモードが用意されてる親切設計。『ドッジ弾平』のコンセプトにぴったりのゲーム内容なのだ。原作知ってりゃ楽しさ倍増ってとこだろう。４頭身のキャラはそれぞれちゃんと顔が違うってのもいいぜ。(超)

2枠（5）：キャラクターの動きはいい。シューズが床でこすれる音などの効果音もがんばっている。が、バスケのゲームとして見ると、まだまだ作りが甘い。ロングパスは通りすぎだし、試合展開も交互に点を入れ合うという単調なものになりがちだ。対人戦のみオススメ。(戦)

General Game User　ジャムおじさん

最近カゼをひいてへばっているおじさんですが、先月にあったおもちゃショーはいろいろな収穫があって、とっても元気がついたね。セガもこの調子で頑張ってほしいけど、カゼにはみんな気をつけよう。

1枠（7）：最近マンガの「ドッジ弾平」は大人気らしいが、ゲームのほうも非常にうまくまとまってるね。それに「タルるート」同様3,880円という超低価格に設定してきたのも狙いがうまい!! まさに友達とやるにはもってこいのソフトだ。けど１人だとややツライ気もするが…。

2枠（6）：シュートするにもいろんなパターンの絵があったり、効果音は雰囲気バツグンだったりといかにも海外ソフトらしいのだが、ゲームのほうはシュートやパスへの敵のカットがなかったり、ノーマークで変な攻撃をしてきたりと気になるところが多い。試合時間も長いね。

3枠

7月17日発売

アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

セガ／7,800円／RAC／8M

バックアップ(6)／1人プレイのみ

大人気だった前作をあのアイルトン・セナが監修したシリーズ最新作。セナが設計した3つのオリジナルコースと豊富なデジタイズ画面が魅力。

平均オッズ 7.25

前作で指の皮が硬くなるほどハマりまくった私ですが、また同じことになるでしょう！ 道幅に微妙な変化があったり、雨が若干リアルに改良されてるらしいんですが、とにかく運転するのがより気持ちよくなってます。ただ…セナファンじゃないのよね、私は。 **8**

セナがデザインしたというオリジナルコースがある。企画としては面白いが、コース自体は面白みがあまりない気がする。ゲーム自体も、前作とどう違うのかわかりにくいし。結局、マイナーチェンジ版的内容なので、過度の期待を持っちゃいけない。遊べるけどね。 **6**

今月ユーザーが一番期待しているのは、このモナコGPIIに違いない。前作とあまり変わっていない、なんてイジワルな声も聞こえるが、アップダウンがついたコースは実際に走ってみるとなかなかの迫力だ。モナコGPモードがないのは文句タラタラではあるが。(戦) **8**

コースに起伏がついたとか、最高速が押え気味になったとかいろいろ手は加えているようだが、結局画面レイアウトは同じ、敵車も同色のままなど、解消されていない不満のほうが多い気のするのはボクだけではないはず？ セナはいいが画期的変更がほしかったね。 **7**

4枠

8月下旬予定

キングサーモン

ホット・ビィ／6,800円／SLG／4M

パスワード制／1人プレイのみ

メガドラ初の本格フィッシングゲームが登場。ボートでポイントや魚影を探しながら、ルアーフィッシングで幻のキングサーモンを釣り上げろ。

平均オッズ 6.25

このゲームには釣りの知識が絶対必要！ 私の場合、某釣りマンガと子供の頃遊んだ時の記憶が役に立ちました。コツがわかれば、結構ヒットするものです。ただ、実際の釣りと違って、それほどマメに動かなくてもいいので、少々辛抱強い人向きかな？ **6**

本物の釣り同様、気が短い人は遊ぶまでいかないだろう。魚がかかってからは面白いんだけど、それまでがすごく退屈。もう少しイベント的な仕掛けがあったり、画面にバリエーションを持たせるとかあればなぁ。とりあえず定番ではあるから好きな人にはいいかも。 **5**

こういうアウトドアライフをシミュレートしたゲームってけっこう好きなのだ。でもどうせやるなら周りの景色を楽しめるように3Dタイプにしてほしかったね。肝心の魚とのバトルがチト迫力不足だし、演出、ビジュアル的なセンスもいまひとつ伸びがないな。(超) **7**

メガドラ初の本格的釣りゲームだけど、ちょっと地味なのは否めないかな。アタリはそれなりにくるし、ファイトもなかなか楽しいのだが、イベントも運の要素が強く、達成感もイマイチないような気がする。ヒマつぶし用とみてもいいけど、やっぱり飽きやすいなぁ。 **7**

5枠

7月17日発売

グレイランサー

メサイヤ／8,300円／SHT／8M

コンティニューあり／1人プレイのみ

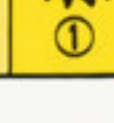
捕われの父を救出するため、娘のルーシアが最新鋭機グレイランサーに乗りこみ、全11ステージを戦いぬく。7つのタイプのガンナーが特徴。

平均オッズ 6.75

画面がビューティフル！ 攻撃が派手！ と喜んだのも一瞬。弾が見にくい…、敵の出現や攻撃もさらに派手だった…。しくしく。最初は誰でもサクサク進めるけど、やっぱり私の手には負えないよー。けどスコアランキングの演出はちょっとビックリしてしまった。 **7**

ちょっとアイレムっぽいシューティング。オプションの使い方がミソであるにもかかわらず、その動きや武器にはオリジナリティがないのはいただけない。ラスタースクロールしまくりの背景はいいけど、もうひと工夫ほしかったな。ボスの仕掛けもありがちっぽい。 **6**

自機と敵のデザインにあまり個性がないせいかな？ 無難にまとまっているけど、トータルで見るとなにか物足りなさを感じる。だけど、金属質なイメージで統一した絵と、オプションの性能の細分化によって、攻略パターンを豊富にしてるところは結構買える。(超) **7**

見た目は「イメージファイト」ぽいね。メサイヤらしくゲーム中にビジュアルが合間に入ったりしていいんだけど、どうもイマイチかみあってないようで惜しい。難易度は低く手軽にできるし、動きもいい。だが結局オリジナリティに欠けてる感じがして印象が薄いな。 **7**

6枠

7月24日発売

THUNDER FORCE IV

テクノソフト／8,800円／SHT／8M

コンティニューあり／1人プレイのみ

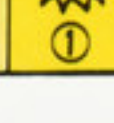
人気シューティングの続編が前作の2倍の容量で登場！ 自己増殖システム「ヴィオス」の打倒をめざし、全10ステージをライネックスが進む。

平均オッズ 7.25

シューティング好きにはこたえられないデキ。画面が上下にスクロールしたり、武器の方向を戦略的に切り替えたり、敵もカタイ！ 私のレベルでは「ああ絵がキレイ」というくらいしかできないな…。やはりこのシリーズは、ゲーマーな人たちのものなんでしょうか。 **8**

前作に比べると、仕掛けの新鮮さで少々劣るものの、全体的には前作と同レベルのデキだと思う。相変わらず死にながら修得するタイプなのでガマン強い人にしかオススメできない。が、骨のあるゲームで遊びたい人には強くオススメ。テクノソフトはハズさないなぁ。 **7**

あらゆるシーンでかなり凝った効果、演出を見ることができ、随所に創る側の意欲を感じさせてくれるが、それらの演出やストーリーなどにこれといった新鮮さがないのが残念。確かに画面はかなりハデだ。だがIIIのときのような衝撃感はもはやなかった気がする(渋)。 **6**

展開にストーリー性を加えたり、敵の動きが非常に凝っていたりと、完成度のレベルの高さはダントツといっていいだろう。だが、先に進むにつれてどこかで見たような展開が目についたり、処理落ちがややあったりと気になる点もある。やりごたえは十分だけどなぁ…。 **8**

7枠

7月24日発売

オリンピックゴールド

セガ 4,800円 SPT 4M

4人交互プレイあり

バルセロナオリンピック開催にあわせて登場した本格スポーツゲーム。全7種目のオリンピック競技に挑戦し、ゴールドメダリストを目指せ。

平均オッズ **6.75**

最近では連射はすっかり機械任せにしてたから、指がひきつけ状態になっちゃいました。そこまでしてやる必要もないんだけど、ついやっちゃう単純さがいいんですよね。ちなみに、現在の世界記録が見れたりするんですけど、どうやっても越えられないのは悲しいな。 **7**

地味ながら結構面白い。ほとんどの競技は操作も簡単だし、誰でもすぐに遊べる。多国籍なメッセージもいいぞ。でも、棒高飛びの操作がケタ違いに難しいのと、競技の数が少ないのはちょっと残念かな。とはいえ、多勢でお手軽に遊ぶには最適でいいかも。 **7**

バルセロナ記念！ にしてはちょっと種目が少ないと思った。容量を増やしてでもいろいろ入れてくれればよかったのに。ま、それぞれ悪くはないが、7種の競技の中ではやっぱり操作が問われる飛び込みが気に入った。全体的に飽きやすいけど、記念にはなるよ？（超） **7**

いかにも海外ものらしい、選手たちの細かで繊細な動きには目を引かれるね。とはいえ、企画自体は非常にタイムリーなんだけど、昔のハイパーオリンピックとたいした差がないような気もするのは少し残念。どうせなら本格的な格闘種目とか入れてほしかったな。 **6**

8枠

7月24日発売

ダイナブラザーズ

CRI 8,800円 SLG 8M

パスワード制／1人プレイのみ

あの香山リカが監修した面クリア型のコミカル恐竜シミュレーション。5つの天災と各種のコマンドを駆使して、宇宙人の侵略を退けるのだ。

平均オッズ **6.75**

「ポピュラス」や、パソコンの「ロードモナーク」のようなシミュレーション。恐竜はカワイイけど、リアルタイムだし、その恐竜を育てることも必要なので、のんびり見てもいられない。気を抜くとすぐに不利になっちゃう。見かけと違ってなかなかハードですぞ。 **7**

恐竜を育てながら敵に対抗するという変わったタイプのゲーム。「シムシティ」のヒット以降、このテの"育てるSLG"的なゲームは流行ってるが、こういったタイプは行動の結果がなかなか見えてこなくて、とっつきにくいのも事実。キャラはかわいいのに少々残念だ。 **6**

ルールが簡素で見た目も地味なわりに、ちゃんとSLGっぽい戦略が楽しめる佳作。擬人化された笑えるキャラのしぐさも芸が細かくてなかなかよい。とくに戦闘時には声援を送りたくなるほどコミカルだぞ。ただし、うっかり命令ミスをしやすい操作は難かも。（超） **7**

あの香山リカ監修だけあってなかなか味のある仕上がりになっているね。タイプとしては「ポピュラス」に近いものがあるのだが、面数が少ないぶん、それぞれの面にしっかり個性が表れてていい。リアルタイム性なので厳しい面もあるが、隠し面も含めて楽しいぞ。 **7**

9枠

7月24日発売

ツインクルテール

WAS 7,800円 SHT 8M

コンティニューあり／1人プレイのみ

魔法使いの少女サリアが、お師匠さまを助けるために戦うファンタジックシューティング。3種類の攻撃と2種類の大魔法が決め手。全8面。

平均オッズ **6.75**

動きはおとなしいけど「ワルキューレの伝説」ぽい気もします。ファンタスティックな絵のわりに、敵は強くて多いし、罠もあるし……と、一皮むけば超ハードなゲーム。でも、ちっちゃな女の子がけなげに戦ってると思うと、ついがんばりたくなるのがいいですね。 **7**

背景とかがきれいで、ポップな感じ。それに比べてキャラクターは、なんとなくありがちで、あんまりポップじゃない。難易度もそれほど高くはないんだけど、プレイヤーが1人しかいないので、すぐにやられて戻されてしまう。もうちょっとお手軽だといいのになぁ。 **6**

てっきり強制スクロールだと思ってたら、じつは「奇々怪界」タイプだったのかあ。で、やってみたら、これが結構いいんだな。なにしろ弾がたくさん撃てて爽快感があるし、絵とプレイ感覚ともにメリハリが効いているしね。でも7面目だけはイマイチだ。（超） **7**

キャラの動きや背景がていねいに作ってあって、とても好感がもてるね。ただし、オーソドックスなシューティングで誰でも楽しめるものの、全体的にはやや古くてあっさりしてる感じがするのは否めないかな。とはいえWASの今後の作品にはちょっと期待だね。 **7**

10枠

8月7日発売

ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！

セガ 4,800円 TAB 4M

4人まで参加可能

懐かしのTVキャラがボードゲームになった。ガバチョ、トラヒゲ、はかせ、サンデーの4人が、ひょうたん島の大統領目指し各地を遊説する。

平均オッズ **5.75**

題材こそ大統領選挙だけれど、じつは、ほとんど「桃鉄」のシステムとノリ。誰でも何回でも楽しめる内容です。とくにTVでひょうたん島を見ていた世代の仲間同士で遊べば、懐かしさもひとしお。米の大統領選も近いことだし、タイムリーなゲームでもあるかな。 **8**

はたしてみんな、このキャラクターたちを知ってるんだろうか。選挙というアイデア自体は面白いものの、仕掛けが結構単調になっちゃってるし、番組を知らない人が遊んでも、イマイチ面白くない気もする。カードの説明も、せめて画面上でみせてほしかったが……。 **5**

「ひょっこりひょうたん島」のキャラを使ったスゴロクゲーム。各キャラが話すセリフなどに独特の味わいがあるが、ゲームのほうは点の入り方が極端だなぁ。展開もめまぐるしく変わるわりに、どうも淡々としていてアツくなれないし…。見た目はいいだけに残念。（戦） **4**

雰囲気とか、設定とかには力が入っている感じのする作品なんだけど、いまひとつ盛り上がりに欠けるんだよね。つまるところどこに行ってもイベントにあまり変化がなく、選挙に勝っても達成感がそれほどないからだと思う。もう少しバクチ要素やスリルがあればね。 **6**

11枠

今秋発売予定

機動警察パトレイバー 98式起動せよ!

マーバ 7,800円 ADV 4M

バックアップ(2)/1人プレイのみ

『週刊少年サンデー』の人気コミックをゲーム化。突如起こったクーデターに対し、特車二課に配属された新入巡査がイングラムで活躍する。

平均オッズ 5.5

元のアニメのデキが非常に良かっただけに、ファンの人にはイマイチかも。アドベンチャーに戦闘やダンジョンといったRPGの要素を取り入れた試みは、どちらも未消化になってしまってる気がするな。RPGが好きな私は結構楽しめるところがあったけどね。 **6**

ADVとRPGを足したような内容だが、どっちも少々中途半端。だいいち戦闘が無意味なような気がするし、敵のキャラクターもセンスが悪い。原作と違った話にしたのはいいが、実際の展開もただの宝探し的になってて残念かな。もっとカッコよさがあればねぇ。 **5**

ゲームの感じは悪くないが、敵との戦闘がゲームの印象を悪くしてる。はっきりいってRPGぽい部分は蛇足だと思うが……。キャラもイマイチ生きていないし、構成も古すぎでは? どうせならPCエンジンで流行りのデジコミ路線でやってほしかったなぁ。(超) **5**

導入部分やデモの映画的手法は非常にうまいと思うんだけど、ひと区切りしてゲーム本編に入るとテンポが悪くなっちゃうのは残念。それによく死んだりして、バランス自体もよくないね。どうせなら冒頭のままの映画的なノリで進んでいれば、だいぶ違ったのになぁ。 **6**

12枠

7月下旬発売

チェルノブ

データイースト 7,800円 ACT 8M

コンティニューあり/1人プレイのみ

奇抜な設定が話題をまいた業務用ゲームを完全移植。世界侵略をもくろむデスタリアンに、若き科学者チェルノブが戦闘服をまとい立ち向かう。

平均オッズ 7.25

ストーリーは深刻なんだけど、宇宙刑事モノのノリに笑ってしまいました(ごめんなさい)。操作はちと特殊だけど、難しいということはないし、パターンを覚えれば結構進める。ただ私の場合、主人公の死ぬポーズが気に入ってしまったので、進まないの……。 **6**

全体的にB級な雰囲気のあるこのゲームが、ついにメガドラに移植された。画面やキャラなどが一部アーケード版とは異なるものの、全体的な移植度はかなり高いと思う。キャラはもともと小さいが、そのなめらかな動きも当時のまま。コレクターなら要チェックだね。 **7**

内容に細かいアレンジがあるけど、ファンなら納得のいく移植度。惜しむらくは絵がエジプシャンすぎて、VG版とのギャップが激しいことか。だけど、異様でアヤしいセンスが炸裂するゲームが好きな人には本気でオススメする。次はトリオザパンチを希望だ!(超) **9**

元ネタの事件から数年経ってるので、ストーリーとかに変更が加えられているけど、首ふりや回転ジャンプの感触など移植具合いはまさしくチェルノブそのものだ。個人的にはファンだったので、デコの方針に感謝したいが、いまのユーザーにはやや古い気もするかな。 **7**

13枠

8月4日発売

スプラッターハウス PART2

ナムコ 5,800円 ACT 8M

コンティニューあり/1人プレイのみ

スプラッターな描写が有名になった前作から数年、あの名作がオリジナルの続編となって帰ってきた。新ウエスト館でリックが再び活躍する。

平均オッズ 7.0

いろんな機種のものと比較しても、気持ち悪さは落ちていないので安心しました(!)。色数が少ないのが、かえって不気味さをアップさせたんじゃないかな? 難易度はそれなりに高いけど、ここはやはりホラーを愛する女の子たちに勧めたいゲームですね。 **7**

前作も難しかったが、今回もそれに負けず難しい。難しいというよりは、意地が悪いというべきか。でもこのノリが好きだ、という「スプラッターハウス」ファンも多いらしいので、そういう人にはいいかもね。演出は凝ってて好きだけど、この難易度はちょっとなぁ。 **7**

敵のやらしい攻撃、独特の操作感は前作そのままなので、ゲーセン版、エンジン版をやっていればそれなりに楽しめる(と思う)。逆にダメな人には××にしか見えないだろうけどね。ま、演出関係その他は前作以上にコワイから、電気を消してやってみるべし。(超) **7**

根強いファンの多いスプラッターだけど、オリジナル作品のわりに完成度は高いね。スライディングが若干出しにくいのと、難易度があいかわらず高いのは気になるが、挑戦意欲をかき立てる歯ごたえはある。とはいえ、もう少しコンティニューの数がほしかったな。 **7**

14枠

11月下旬発売

ゼノン2

ビーシーエム・コンプリート 9,800円 SHT 8M

コンティニューあり/1人プレイのみ

海外で大ヒットをとばしたTHE BIT MAP BROTHERS製作の未来シューティングがメガドラについに移植。多彩でハデなパワーアップも魅力。

平均オッズ 5.25

スピードが遅くて、もっと気持ち悪くて、縦の「R-TYPE」という感じ(想像つかないか…)。でもこれといった盛り上がりに欠けるし、音楽も英の有名なミュージシャンが作ったというわりには、安っぽいYMOのよう……。ですけど、結構ハマるんですこれが。 **7**

アミガ版からのファンとしては、この移植の方向性には納得いかないものがある。そもそもこのゲームのウリは、画面のハデさでもシステムでもなく、ゲームと一線を画した音楽にこそあったはずなのに…。容量の80%を使ってでも、音楽の質は確保してほしかったな。 **4**

海外生まれの縦スクロールのパワーアップ型シューティングだが、ゲームのデキ自体は他の日本のもののほうが完成度が高いだろう。原作のアミガ版はそれらを帳消しにするほど素晴らしいBGMがあったのだが発売が延びた分、手直しに期待。動きはクリソツ。(戦) **5**

斬新な音楽とゲームの融合を提唱したBIT MAP BROTHERSの大ヒット作も、音楽の移植度がこれでは、ただのシューティングになっちゃうという感じのデキだ。確かにグラフィックはアミガ版そのものなんだけど、パワーアップも展開も水準以下。ちょっと残念だ。 **5**

※「機動警察パトレイバー」「ゼノン2」「サンダーストームFX」は今月扱っていますが、急きょ発売日が延びました。ご了承ください。

15枠

8月7日発売

修羅の門

セガ／6,800円／SLG／8M

パスワード制／1人プレイのみ

『月刊少年マガジン』で人気の高い同名格闘マンガをコマンド形式の新システムで忠実に再現。陸奥圓明流伝承者の九十九が強敵たちと闘う。

平均オッズ 6.75

空手ものなのに、コマンド入力式というのは少々地味な気がします。最近は「ストII」みたいにやたら派手な殴りモノが流行っているから、余計そう感じてしまうのかも……。でも原作に興味があれば、十分楽しめるデキではあります。ファンじゃなくても大丈夫かな。 **7**

いわゆるテクモの「キャプテン翼」的システムだが、あれに比べると新しい点がほとんどないし、アニメ自体もあまりカッコよくない気がする。メガドラにはなかったノリは評価したいが、ひと試合の所用時間もやや長いし、同じ絵を何回も見せられるのもツライ気が…。 **5**

絵や動きが多少雑なのが気になるが、原作に忠実な作りと豊富なビジュアルシーンにはファンなら涙すること間違いなし。とはいえ、ゲームのシステム的にはもっと突っ込んで見せてほしかった気もする。なにはともあれ原作を傍らに置いて遊んでほしい作品だ。（戦） **6**

コマンド入力式の格闘という異色作だが、初めての人でもすぐに遊べるのがいいね。原作自体大人気のマンガだから、どんどん話にものめり込めるし、徐々に賭引きも楽しくなってくる。負けるときはイライラしてくやしいけど、アニメのスキップ機能はありがたいぞ。 **8**

16枠

8月7日発売

熱血高校ドッジボール部 サッカー編MD

PALSOFT／8,800円／SPT／4M

パスワード制／2人対戦・協力プレイあり

くにおとその舎弟たちが、食中毒で倒れたサッカー部員の代わりに全国サッカー大会に出場する。豊富に用意された豪快な必殺シュートがウリ。

平均オッズ 5.5

最近のスポーツゲームはリアリティ重視なうえにスピーディと、初心者の私にはツライほうに進みつつあるみたいですが、これならば大丈夫。主人公以外は最初の指示どおり動いてくれるから、すぐ遊ぶことができます。少々大味ではあるけど、のんびり感が好きです。 **6**

熱血シリーズではドッヂボールが好きな私だが、こいつは操作法が普通のサッカーと違ったり、ルールなどにとまどうばかりで、あまり楽しむことができなかった。ワンマン操作のコンセプトはいいのだが、結局必殺技の撃ち合いになりがちで、単調すぎる気がするな。 **5**

いかにもゲームっぽいアレンジがされてる熱血高校シリーズだが、このサッカー編はちょっとやりすぎでは？　新たに入った必殺シュートはそれなりに気持ちいいのだが、それを撃たれたら絶対防げないので、どうも賭引きに欠けるのだ。絵もイマイチ弱いし…。（戦） **5**

純粋なサッカーゲームとして見るには問題があるかもしれないが、そこそこできてるゲームだね。基本的にくにおくんの操作をするだけだから、淡泊な展開にもなりやすいが、2人協力プレイでやると戦略に結構深みが出てきて面白いぞ。でも飽きやすさも強いかな。 **6**

17枠

8月上旬発売

サイドポケット

データイースト／7,800円／TAB／8M

2人対戦プレイあり

6年前のアーケードビリヤードゲームを忠実に移植。ポケットゲーム、ナインボール、トリックゲームなどが楽しめ、マッセも可能な本格派。

平均オッズ 6.75

ビリヤードって面白いんだけど、本物のやつはうまくなるまでが大変。でも、これさえあれば気軽に楽しめます。力の入れぐあいや、突く位置の加減は本物に近い感覚が味わえるし、実際はできない高等技術も簡単に出せて感激！　アダルトな雰囲気もなかなかグーです。 **7**

昔発売されていたファミコン版もよかったが、これはさらにいいデキだ。なにより画面がキレイだし、頭を使うパズル的なトリックモードがついたのもいい。音や画面など、かなりオシャレに仕上がっているのもポイント高いね。ビリヤードファンは間違いなく買いだぞ。 **7**

基本的なルールや操作はアーケードと同じなのですぐになじめた。特筆すべきは効果音。ボールがポケットに入る音が非常に心地いい。ただ1人プレイのポケットゲームは、長いわりにコンティニューがなくて不満。ナインボールも1人でできればよかったのに。（超） **7**

いかにもおしゃれでセンスのいいビリヤードだけど、ブームの去った今としてはややタイムリーさに欠けるかな。基本的には初心者向けの作りだが、もう少しキャラクター性をもたせるアレンジがあってもよかったのでは？　球の厚みももう少しわかりやすければなぁ。 **6**

18枠

8月発売予定

プリンス・オブ・ペルシャ

ビクター音産／価格未定／ACT／CD

コンティニューあり／1人プレイのみ

100以上ものパターンをもつリアルな主人公の動きがウリの名作の移植。1時間以内に王宮に幽閉された姫を、ジェファーの魔手から取り戻せ！

平均オッズ 6.25

あのクネクネ歩きはなかなかだし、もととと比べると、色が極彩色っぽくて、いっそう妖しい雰囲気が……。でも、スピード感がアップしていて、ちょっと難しくなった気もするかな。それとビジュアルシーンは、イマイチ的ハズレかも。だってキレイなんだもの（笑）。 **8**

98版のほぼ忠実な移植。とはいえマップ構成は同じものの、キャラの動きや画面などは98版にやや見劣りするものがある。それに敵と戦うときのスピードが速くて、かなり戦いにくい気もするな。CDになってデモをつけるのもいいが、ちょっとアレは場違いでは？ **7**

渋いはずのペルシャだが、こいつは原色を使いすぎている気がする。すでにエンジン版もあるが、メガドラ版は動きが粗く操作性にもやや問題があるように思う。とくに戦闘ではペルシャ独特の剣さばきがあまり楽しめなくて残念だ。クネクネ感もイマイチ。（超） **4**

MEGA-CDにこういうタイトルを増やしてくれるのは大歓迎だが、CDのわりにキャラの動画数が少ないのは、結構気になる。これでは敵との間合いをはかって闘う肝心の楽しみが欠けるし、最大のウリ部分がなくなってしまうのでは？　ちょっと片手落ちな感じだ。 **6**

19枠

8月28日発売

サンダーストームFX

ウルフチーム／7,800円／SHT／CD

コンティニューあり／1人プレイのみ

データイーストの名作LD(レーザーディスク)ゲームをMEGA-CDで再現。攻撃戦闘ヘリ“LX-3FX”に乗りこみ、テロリスト集団を壊滅せよ。全10ステージ。

平均オッズ 7.25

さすがMEGA-CD。よくぞここまで…というくらいなめらかな画面です。家庭用でこれほど迫力あるアニメシューティングができるなんてウレシイです。でもゲームそのものは反射神経が命。速く弾を発射するより、いかに素早く正確に照準を合わせるかがカギなんですね。 **8**

家にはこのVHDディスクがあるほど、私は「サンダーストーム」ファンなので、移植に関しては大変うれしい。しかしながら移植自体はよく頑張ってるものの、ハード的にやや無理があるのもまた事実。もとがスゴすぎるのだからしかたないが、とりあえず合格かな。 **7**

ファンも多いゲームだが、ハードの違いのため画面の解像度にやや気になるところがあるが、体験の価値はあるぞ。ただMEGA-CDでこの手の作品を作ろうと考えついたことは大いに評価したい。サンプルでは入ってなかったバイノーラル音にも興味あり。(戦) **6**

MEGA-CDならではの機能を生かす実験的な作品として見事に成功した例と、まずは賞賛したい。とにかくアニメの動きのよさに関してはおじさんが保証するぞ(色は若干おちるけどね)。こうなれば、今度はかつて出ていた一連のLDゲームのシリーズ化に期待だよね。 **8**

20枠

7月24日発売

オリンピックゴールド

セガ／3,800円／SPT／2M

4人交互プレイあり

種目数、システムともにメガドライブ版と同じ内容で、あのオリンピックゲームがG.G.でも楽しめる。対戦ケーブル使用で多人数参戦も可能だ。

平均オッズ 6.25

やっぱり(?)見にくいのはしかたないけど、とにかくゲーム性が単純だから、それでもかなり遊べるほうじゃないかな。メガドラ版と同じく、あいかわらず叩き続けるのがメインだからね。いつでもどこでも連射の練習をしたい人にも最適!って、そんな人いないか。 **6**

メガドラ版に比べても面白さは落ちておらず、むしろ親切な部分があるくらいかもしれない。なによりスピードが丁度よくて遊びやすいのだ。難点をいえば、ボタンが2個しかないため、操作自体が難しいことか。G.G.ユーザーならメガドラ版よりこちらを選ぼう。 **7**

メガドラ版と比べてもそれほど見劣りしてないのは合格。G.G.とは思えない完成度の高さ(失礼)は気に入った。ただ、日本で発売されるソフトなのに日本選手が選べないのはマズイ。オリンピックがテーマなんだから、ナショナリズムにはこだわってほしいが…。(戦) **6**

画面に表示される選手の数がメガドラ版より少ないけれど、G.G.でも同じオリンピックものを出してくれるのはユーザーライクでいいよね。ただし、G.G.本体の操作性でこのテのソフトが相性いいかどうかは、ちょっと問題あるかな。どっちを買うかは好みでいいよ。 **6**

from BEメガ編集部

先月までの寂(さび)しさとはうってかわって、一気に20本も集まった今月のドッグレースだけど、一部のソフトの発売日が延(の)びているから注意してね。で、中堅、大作それぞれに充実していた今月は平均オッズ7点以上のソフトは押えたいところかな? 来月以降もソフトが多そうだから期待だ。

次は連打モノの時代?

こぉーんなにたくさんある月でも、じつはお気に入りはたった1本。それは「ゼノン2」です(ああ…ハマっているかも、私)。でも普通の人にオススメは、「スーパーモナコⅡ」「ドッジ弾平」、アクションが苦手な人には「ダイナブラザーズ」。そして「オリンピックゴールド」これは他のメンバーの方たちと“連打モノ”と名づけました。“殴りモノ”の次はこれでしょう!(なーんてね) ああ、今月は疲れた……。

B級ファンも大満足

今回はタイトル数が多いだけあって、いいソフトも多いぞ。まず個人的に「オリンピック」がオススメ。単純だけど面白いし、オリンピックを先取りって感じでよい。また「ドッジ弾平」もかなり楽しい。ヘンなのが好きな人のために、「チェルノブ」というのもしっかり用意されているし、「サンダーフォース」みたいな話題作もある。GGは1本しかないが、質は高いからよしとするべし。この他7点以上のはどれもいいと思うよ。

意欲作多し!以後期待

イーッ! わがハイローラーズのゲームを見る目は厳しい。どれほど厳しいかというと、もし間違ってク○ゲーをほめてしまうと即、渋谷元帥(げんすい)によって破門の裁きが下されてしまうほどである。よって今回は元帥の忠実なるしもべである戦闘員Aが、多忙の身であらせられる元帥の身に代わって非情な評価を下してみた。というわけで今月は本数も多く、ある程度水準を満たした作品が多かった。8点以上合格とする。イーッ!

メガドラ充実に感謝

ここ数カ月ややタイトルに元気のなかったメガドラ関係のソフトだけど、今月の本数とレベルの高さには本当に嬉(うれ)しいものがあるね。ジャンルに関してもあらゆるものがドッと出てきた感じがして、メガドラの底(てい)辺(へん)も一気に充実したといえよう。で、今月のオススメだが、新しめのタイプとして「ドッジ弾平」「修羅の門」「サンダーストーム」あたりを押え、「THUNDER FORCEⅣ」や「モナコⅡ」などで仕上げたいかな。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース Vol.17

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締切は8月4日、消印有効です）。

オッズ表A

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	シャイニング・フォース	RPG	9.1023
2	2	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8878
3	3	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.7396
4	4	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.7175
5	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.7086
6	6	ラングリッサー	SLG	8.6291
7	8	レッスルボール	SPT	8.3626
8	7	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3608
9	10	THUNDER FORCE III	SHT	8.3328
10	11	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3125
11	12	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2648
12	13	武者アレスタ	SHT	8.2642
13	—	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.248
14	15	レンタヒーロー	A-RPG	8.2473
15	14	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.2174
16	—	アリシア ドラグーン	ACT	8.1818
17	19	三國志II	SLG	8.1642
18	16	スーパーモナコGP	RAC	8.1578
19	17	ザ・スーパー忍	ACT	8.1319
20	18	ベアナックル	ACT	8.1099
21	20	バトルマニア	SHT	8.1071
22	21	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.0989
23	9	鋼鉄帝国	SHT	8.0857
24	22	スーパー大戦略	SLG	8.0484
25	23	デビルクラッシュMD	PIN	8.0317
26	24	スタークルーザー	ADV	8.0236
27	25	球界道中記	SPT	8.0169
28	26	アウトラン	RAC	8.0107
29	27	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.9679
30	30	戦場の狼II	ACT	7.9536
31	29	シャイニング＆ザ・ダクネス	RPG	7.948
32	32	重装機兵レイノス	ACT	7.9186
33	33	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8993
34	28	ワンダラーズ フロム イース	A-RPG	7.8937
35	34	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.8458
36	36	忍者武雷伝説	SLG	7.844
37	38	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8338
38	37	F1サーカスMD	RAC	7.8309
39	39	バハムート戦記	SLG	7.8184
40	35	ノスタルジア 1907	ADV	7.7887
41	40	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7632
42	41	クルードバスター	ACT	7.7631
43	43	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.6965
44	44	ソーサリアン	A-RPG	7.694

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数店第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の評価の高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

価格の安さではまさに大本命。低価格路線は業界に旋風を巻き起こせるか？

13着 前回 — まじかる☆タルるートくん

セガ/'92・4・24
3,880円/ACT/4M

全投票平均点	8.248
本誌の平均点	8.0

とにかく安い!! しかもその値段以上に面白い！ これはお得だ。損をすることはまずないでしょう。しかし面数が4面というのはちょっと少ない気がするし、敵の種類もやや少ないと思う。これらはやはり低価格の代償なのだろうか？ でもタルやミモラの声が入っていたり、ラスタースクロールが効果的に使われてたりして、「おっ」と思うところが結構あった。一度やってみる価値は十分あると思うデキだ。（兵庫県・橋本哲弥・16歳）電源を入れるといきなり「セ〜ガ〜♪」とタルが言ってニヤリとさせられる。やってみてもなかなか面白く、物に顔を描いて味方にして攻撃するってのもよかった。それにあの明るいほのぼのとした色使いも○。だけど、魔法の種類が3つしかなく、使いものにならないのがあったのは気になった。（新潟県・加藤智之・13歳）安くてキレイでオモシロイ！ 三拍子揃った良質ソフトである。ソフトがバカ高い○ーパーファ○コンにタルの爪の垢でも煎じて飲ませてやりたい！（栃木県・池崎翼・12歳）確かに声はいいのだが、面は単純でしかも短い。全体的にハデさもない。フツーな感じだった。（大阪府・石原佳明・20歳）普通に「よくできてるソフト」。これといった不満はないし、随所に盛り込まれた小技や演出などを見るにつけ、スタッフが原作を研究した成果が出ている。しかし最も評価すべきはあの価格だ。本当によくやった!! でも少々お子様向け。買うのがちょっとはずかしかったぜ（笑）。（埼玉県・まんきち・15歳）★内容はお手軽ぽいけど、超低価格は賞賛もの。万人向けの良作だぞ。

◎対抗穴馬紹介

「本命」とまではいかないが、賭けるのも悪くない「対抗穴馬」だ。

16着 前回 — アリシア ドラグーン

ゲームアーツ/'92・4・24
7,800円/ACT/8M

全投票平均点	8.1818
本誌の平均点	6.5

開発期間が長いだけあって、完成度はかなり高い。しかし難易度が高いため、スピーディーにゲームを展開できないのは難点。絵の美しさや独特の世界観は特筆もの。（大阪府・児玉誠・20歳）難易度は高いが面白い。回を重ねるごとにうまくなっていくタイプのゲームだ。OPMも一部を除いてまんべんなく役に立つし、アイテムを探すのも結構楽しい。が、確実にサンダーのレベルアップを取らないと辛くなる。エンディングではストーリーにもう一押しほしかったかな。（佐賀県・江田信一・17歳）
★硬派をうならす渋いデキ。でも初心者にはちとキツイ？

52着 前回 — 大航海時代

光栄/'92・4・29
11,800円/SLG/8M、B・1

全投票平均点	7.6
本誌の平均点	6.0

見た目はすごく単純に思えたけど、プレイしてみるとこれがけっこう奥の深いゲームだった。女が絡んだり、金稼ぎがうまくいかなくて頭にくるが、船を買ったり雇ったりしてチームが徐々に大きくなっていくのは楽しくてよい。（北海道・小野修・16歳）やることが同じなのですぐ飽きる。ポーカーは面白いけど、ブラックジャックはつまらない。（福岡県・松本誠児・13歳）値段のわりにグラフィック、BGMがしょぼすぎる。結構楽しめるがイマイチ物足りなかった。（愛知県・伊藤究・20歳）
★ちょっと古いゲームの移植だけど、案外掘出し物かも。

オッズ表A 寸評

今回から表組にゲームジャンルも入って、さらに活用的になった（？）読者レース。で、まずは良作、人気作が集まってくるA表を見ていくと、上位陣はほぼ変動がなく、今月も「シャイニング・フォース」が首位をキープした。これで、歴代2位の3ヵ月連続トップの記録を達成したわけだが、いつまでこの状態が続くかは興味深いところだ。この他では、「鋼鉄帝国」のダウン、「トージャム」のB表落ちなどが目立つけど、一方で「レンタヒーロー」がじりじりオッズを上げてるのも不気味かな。

●その他欄外

肉体派のアクションだ。

169着 前回162着 ランボーIII

セガ/'89・10・21
5,500円/ACT/2M

読者	5.1855
本誌	6.0

映画からの取り込み画像が多くてファンには嬉しいが、敵の攻撃一発でランボーが死ぬのは困る。3D戦闘面は迫力ものだが、ダラダラ広いマップで秘密工作員を探し出すのは、かったるくてイカンぞ。（宮城県・石野幸雄・17歳）

【場外馬券場！】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果だ。前回登場した「コズミック・ファンタジー」のオッズは6.0833（初登場時）だった。意外と近似予想者が少なかった中、これに一番近かったのは千葉県の柳ヶ水武くんだったよ(6.1)。ソフト1本だ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
45	31	トージャム&アール	ACT	7.6764
46	45	乱世の覇者	SLG	7.6708
47	46	ゴールデンアックス	ACT	7.6505
48	47	アフターバーナーII	SHT	7.6465
49	48	ゼロウィング	SHT	7.6129
50	49	ローリングサンダー2	ACT	7.6111
51	50	コラムス	PUZ	7.606
52	—	大航海時代	SLG	7.6
53	51	大魔界村	ACT	7.5921
54	42	ピットファイター	ACT	7.5813
55	52	ダライアスII	SHT	7.5748
56	53	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5528
57	54	ソーサルキングダム	RPG	7.5238
58	56	エレメンタルマスター	SHT	7.4754
59	55	ゴールデンアックスII	ACT	7.463
60	59	グラナダ	SHT	7.4096
61	57	空牙	SHT	7.3975
62	63	ジノーグ	SHT	7.3461
63	58	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.3389
64	60	アンデッドライン	ACT	7.3333
65	65	エル・ヴィエント	ACT	7.3313
66	64	ゲイングランド	ACT	7.3209
67	66	ストライダー飛竜	ACT	7.3064
68	62	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3008
69	69	スーパーバレーボール	SPT	7.2977
70	67	三国志列伝～乱世の英雄たち	SLG	7.2904
71	61	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2558
72	71	紫禁城	PUZ	7.2253
73	70	エイリアンストーム	ACT	7.2048
74	73	ファイティングマスターズ	ACT	7.1869
75	72	アークス・オデッセイ	ACT	7.1832
76	74	Hard Drivin'	RAC	7.137
77	68	ファステスト・ワン	RAC	7.1121
78	77	魔王連獅子	ACT	7.0526
79	75	雷電伝説	SHT	7.0482
80	76	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0434
81	78	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0025
82	80	ワールドカップサッカー	SPT	6.9824
83	81	ガイアレス	SHT	6.9378
84	82	エアロブラスターズ	SHT	6.9281
85	83	マーベルランド	ACT	6.8968
86	84	ソル・フィース	SHT	6.8938
87	85	ヘルファイアー	SHT	6.8858
88	79	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.8789
89	86	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8589
90	98	夢幻戦士ヴァリス	ACT	6.8571
91	87	太平記	SLG	6.826
92	89	雀偵物語	TAB	6.8043
93	—	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	6.8
94	90	ダイナマイトデューク	ACT	6.7826
95	88	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7716
96	93	バトルゴルファー唯	SPT	6.7525
97	92	シャドーダンサー	ACT	6.7262
98	91	アーネスト・エバンス	ACT	6.6879
99	97	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.6846

▲単穴馬紹介

なかなか10票集まらなかった人気薄ソフトと最古参ソフト。やや安定感に欠ける「単穴」だ。

93着 前回 — ドラゴンズアイ プラス上海III

ホームデータ/'91・11・2
5,800円/TAB/2M

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	6.75

ゲーム自体は悪くないけど、反応が遅かったり、背景が一色だったりと長時間するにはストレスが大きい。ドラゴンズアイも勝つのは運だけだし、2人対戦も不便。女の子のグラフィックもどうにかならなかったのかな？ちなみに、うちの父はお気に入りのようだ。(奈良県・暮石徹・19歳) シャッフル機能などがついていて、「上海」としての面白さはそこそこあるが、ファンタジー牌はどうも蛇足っぽい。トーナメントモードなんかも、もう少しバランスがよければなあ。(長野県・石黒伸治・23歳)

★定番ゲームとはいえ、もう少し派手さがほしかった？

111着 前回 — A列車で行こうMD

セガ/'92・4・10
6,800円/SLG/4M、B・4

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	5.0

すでにパソコンなんかで「A列車で行こうIII」をやっちゃった人はガックリくるだろうと思う。グラフィックはまあ良くなっているが、ゲームのほうは結局レールを引き、お金をためる、で、またレールを引くという単純な作業になってくる。「シムシティ」は好きだけど、ちょっとなあ。(徳島県・天野隆司・16歳) リアルタイムのくせに操作性が良くないのでスリルがある(笑)。各シナリオともクリアするのはわりと楽だが、保存して会社を育てるのは少々難しいかな。(福岡県・高橋誠也・21歳)

★名作の移植だが、やっぱIIやIIIがほしかったところか。

125着 前回 — JuJu伝説

セガ/'92・1・31
6,000円/ACT/4M

全投票平均点	6.25
本誌の平均点	5.5

とにかく主人公の猿の仕草が笑えるし、難易度もそんなに高くない……と思ったのも最初のうち。死ぬと最初に戻される、時間制のアイテム、最後までやるのに時間がかかりすぎるなど、やり込むと不親切な点に気がつく。ボスもバカ強いのが多くてストレスたまるぜ!!(大分県・宇田津知春・22歳) セガはこんなのしか移植できないのかっていうデキ。音楽もファミコン並だ。(大分県・田崎紳也・13歳) こいつのパッケージの絵を見て衝動買いしたのはボクくらいだろう。(滋賀県・澤正史・13歳)

★根気のいる猿ゲーム、移植したのは申年に関係あり？

147着 前回 137着 アローフラッシュ

セガ/'90・10・20
6,000円/SHT/4M

全投票平均点	5.7846
本誌の平均点	5.75

パッケージの絵とオープニングがいいものの、女の子キャラで釣ろうとしてる気がする。自機もどっかで見たような顔をしてるし、敵も変なのばっかりだった。一部の画面効果を除けばマークIIIやG.G.でもいいようなデキだ。(東京都・太田剛・18歳) 背景が素晴らしいところもあるけど、自機がカッコ悪くスピード感もない。高速スクロール面では、背景から浮いている感じがしてなんか変。(福井県・田中克治・19歳) 見た目は地味だけど、エンディングはまあまあかな。(埼玉県・太田隆司・19歳)

★セガのオリジナルゲームだけど、ちょっとイマイチ？

✖ハズレ馬券紹介

手堅い素材だったけど、ちょっと……だったソフトたち。今後に期待でオーマイガー!!

168着 前回 — デスブリンガー 秘められた紋章

RIOT日本テレネット/'92・4・17
7,400円/RPG/CD

全投票平均点	5.2
本誌の平均点	5.25

越知キャラを使ったのはいいけど、オープニングからアニメがカクカクしていて、ちと残念。ついでにゲームの3D進行もカクカクしてて、さらに残念。これではオートマップがついてても、迷ってしまう。戦闘シーンも動かないし……。(千葉県・三崎圭次・20歳) ラストへ行くまではなかなか面白かったが、邪神などの最後のボスが弱っちくて気が抜けた。(東京都・門間和利・18歳) 地味、古くさい、めんどくさい、と三拍子そろってて困ったものですよ、RIOTさん。(大阪府・島田裕章・22歳)

★リメイクものだが、凝ったアレンジがほしかったね。

177着 前回 169着 JUNCTION

マイクロネット/'90・11・18
6,000円/PUZ/4M

全投票平均点	4.7631
本誌の平均点	6.0

安かったからつい購入してしまったこのゲーム。はっきりいえば、画面が見にくいし、すべての面が選べるように解放されているので、パズル特有の順々に解きあかしていくという楽しみもなかった。キレイに見える背景もイマイチ面白くないし……。どうも、自分でタイムトライアルを楽しむとかへんな遊び方になりそうなゲームだ。(宮城県・藤沼俊幸) もとはスリルあふれるチクタクバンバンなのに、全然緊迫感に欠けていて拍子抜け。のんびりしすぎてすぐ飽きた。(徳島県・林秀典・19歳)

★パズルとしてはオーノーだけど環境ビデオにはいい？

場外馬券場 馬主の声

●「タルるートくん」に続いていつかは2,000円台のソフトが出ないかなあ。(新潟県・田中健太郎・14歳)
●「レッスルボール」終盤の敵の攻撃は「ソダン」のゾンビ面くらい卑怯だ。(岐阜県・墨田拓人・18歳)
●980円で買った「おそ松くん」が中古屋で1,300円で売れた。320円も一かった。(佐賀県・筒井明・14歳)
●「ぎゅわん自己」でゴッドハンドとやったあとは何をしても集中力を欠く。(東京都・村井洋右・18歳)
●「シャイニング・フォース」のアンリやタオよりチップのほうがかわいい。(鳥取県・河本竜太・15歳)
●セガはトージャムとアールのぬいぐるみをUFOキャッチャーに入れるべし。(滋賀県・市本和之・25歳)

【場外馬券場2】次の発表は前回登場した「ターボアウトラン」の着順予想の結果だ。こいつが登場したときの順位は、なんと欄外予想屋と1着違いの166着だったのだ!(おおっ!)。下位のソフト予想という困難なこの問題に対し、予想屋を信じて（？）見事これを当てた人はたったの5名だったが、ソフト1本は抽選で愛知県・宮島聡子、茨城県・高野道夫、東京都・林明くんに決定したぞ。

名馬の厩舎 これに賭ければVサイン！

Written by 青山ようこ

17R 8着	アイラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険
親馬	セガ
出生日	'90・11・21
売値	4,800円
馬場種別	アクション
馬体重	4M、コンティニュー
騎乗定員	1人プレイのみ

出走回数	17
過去の着順成績	①3①②3445555676687
本17レースの読者平均オッズ	8.3608
BEメガ編集部の平均オッズ	7.0

厩舎(きゅうしゃ)情報 ミッキーマウスひとくちメモ

セガがメガドラで出したディズニーシリーズの第1弾。開発期間は短かったといわれるものの、ゲーム内容に関しては入念なディズニーのチェックが入り、ミッキーがまるで生きているかのような細かな動きを実現させた。なかでもミッキーの愛らしい尻ふりポーズは当時かなり有名になった（？）。ステージ数は5だが、初心者向けにダイジェストしてあるプラクティスモードもあって親切。なお、この作品に関しては現在に至るまで特別な裏技の類は一切発見されていない。

この読者レースが始まって、すでに17回。さて、第1回のトップはなんだったでしょうか？

なんと「アイラブ！　ミッキーマウス！　ふしぎのお城大冒険」だったのですね。じつはこの結果は、編集部の予想を裏切ってはるかに上回るものだったとか……。でも、私はこの順位にはとっても納得できました。

当時メガドラのソフトといえば、超ムズイものばかり。早々と本体を購入しながら、私のような下手っぴゲーマーには、できそうなゲームが少なくて悲しかった……。そのうえ、せっかく16ビットをウリにしながら、グラフィックもいまいち期待ハズレ。雑誌で画面写真を見ても、やりたいと思わせてくれる絵は少なかったなぁ。私のような人、じつは多かったんじゃないかな。

で、そんな人々を救ってくれたのがこの「アイ ラブ！　ミッキーマウス」。キャラクターゲームに名作は出ないといわれていましたが、さすがは世界のアイドル。実力が違いますね。

まずこのゲームは、なんといってもグラフィックがスゴイ！　色の美しさ、動きのなめらかさといったら、本家のディズニー映画を見ているよう。さすがにアメリカのディズニーの厳しいチェックを通っただけのことはあります。そういえば、最近すっかり定着した、主人公キャラの〝おっとっと〟の動きも（ついでに派手なやられ方も）これがはしりなんですよね。

内容的にも正統派のアクションゲームで、純粋で素直なゲーム性がうれしかった。難易度も1、2面は完全に初心者向け。そう、本当はこういうステージを入れてほしかったんです。3面からは急にレベルが上がって、ゲーマーの人にもほどよく歯ごたえが出てくるみたいだけど、1、2面をクリアして意気揚々としているから「よおし、やってやるぞ！」という気にさせられてしまうんですよね。ここらへんがウマイ！

で、忘れてはいけないのが価格。この内容で4,800円と、誰でも気軽に買えるお値段も最高でしたね。てなわけで、第1回でトップだったのも、いまなお高い順位にいるのも納得できますよね？　編集部のみなさん。

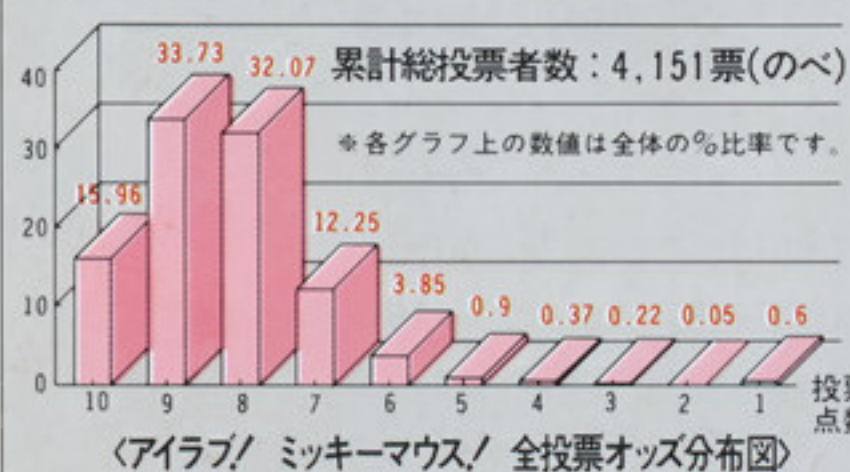
今回の書き手は青山ようこだ。初心者の女の子としての意見に今後も期待

BEメガ データ馬券

第1回の読者レースでいきなりトップで登場した「アイラブ！　ミッキー」は、ディズニーものをセガの看板ソフトとして定着させ、その後多くのシリーズ作品を生み出す先駆けとなった。また、かわいいキャラの動きやグラフィックの美しさなども、一般ユーザー獲得に大きく貢献したといえる。点数分布も低評点が少なく名作のほどを証明しているぞ。

累計総投票者数：4,151票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	15.96	33.73	32.07	12.25	3.85	0.9	0.37	0.22	0.05	0.6

〈アイラブ！ ミッキーマウス！ 全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！

アイラブ！ ミッキーマウス！白黒情報

ミッキーの動きがとってもよくて、まさにディズニーといえる仕上がりだ。グラフィックも凝りに凝ってて◎。でも、若年層にはやや難しいかな。(兵庫県・河合千広・16歳) 最初のほうはのんびりした雰囲気でちょっと緊迫感がないけど、後半に向けてだんだん凝った演出になり、驚かされることも多かった。お菓子の面と5面のボスは個人的にお気入り。(東京都・西本稔・19歳) ミッキーがすごくかわいいし、映画のようで感動しました。子供とできる数少ないソフトですね。(埼玉県・宮崎恭子・26歳)

キャラクターゲームとしては完成された域にあるので、年齢を問わず評価派が多いみたい。年内に出る「ミッキー＆ドナルド（仮）」も期待できるかな？

名馬に送る今月の格言　ミッキーマウスは永遠に不滅です(青山)　追伸、今度はディズニーランドがいいなぁ。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
100	94	ギャラクシーフォースII	SHT	6.6496
101	96	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.6433
102	95	テクモワールドカップ'92	SPT	6.5967
103	100	サイバーボール	SPT	6.5945
104	101	メガパネル	PUZ	6.5845
105	103	ヴォルフィード	A-PUZ	6.5819
106	102	デンジャラスシード	SHT	6.5524
107	104	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.5347
108	107	ボナンザブラザーズ	ACT	6.534
109	106	Blue Almanac	RPG	6.5294
110	99	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.5255
111	—	A列車で行こうMD	SLG	6.5
112	108	エアダイバー	SHT	6.4553
113	121	サンダープロレスリング列伝	SPT	6.4444
114	114	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.4285
115	109	フェリオス	SHT	6.4237
116	111	TATSUJIN	SHT	6.421
117	113	フォゴットンワールズ	SHT	6.4028
118	112	ワニワニWorld	ACT	6.4
119	117	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.3802
120	105	ブロックアウト	PUZ	6.3734
121	116	バットマン	ACT	6.3541
122	115	ポピュラス	SLG	6.342
123	118	スーパーハングオン	RAC	6.3154
124	119	スパイダーマン	ACT	6.2716
125	—	JuJu伝説	ACT	6.25
126	120	ヴァリスIII	ACT	6.2397
127	129	ファイアームスタング	SHT	6.2105
128	150	Art ALIVE	ETC	6.1904
129	139	将棋の星	TAB	6.1739
130	124	ヴァーミリオン	A-RPG	6.1337
131	110	エグザイル	A-RPG	6.125
132	123	ESWAT	ACT	6.1206
133	122	ディック・トレイシー	ACT	6.1203
134	126	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.0965
135	127	スーパーリーグ	SPT	6.0932
136	125	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.093
137	130	スペースハリアーII	SHT	6.0693
138	134	ワードナの森 SPECIAL	ACT	5.98
139	166	ターボアウトラン	RAC	5.9677
140	133	ゴーストバスターズ	ACT	5.9517
141	135	バーニングフォース	SHT	5.9
142	132	ヴェリテックス	SHT	5.8837
143	128	コズミック・ファンタジー Stories	RPG	5.8742
144	131	メガトラックス	RAC	5.8571
145	141	サイオブレード	ADV	5.7944
146	140	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7921
147	137	アローフラッシュ	SHT	5.7846
148	142	クラックス	PUZ	5.7649
149	143	ウイップラッシュ	SHT	5.7321
150	145	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7205

オッズ表B・C寸評

中堅どころの集まるB、C表だが、先月初登場で低迷だった「Art ALIVE」「ターボアウトラン」のアップが気になるところ。また他の多くの新作もやや元気がなく、だいたいがこっちにランクインだ。

【謎の予想屋怪情報局！】ふっふっふっ……。オレが頼りになると評判の予想屋の兄ちゃんだ（態度がデカイ）。ここでは次のページの参加者着順予想ゲームの有力なアドバイスをしてやるのだが、ここ数回の実績からもオイラの信用度は高いぜ、フフ。で、「LUNAR」の着順だが、上位陣が充実しているだけに簡単そうで難しい……。てなわけで、ここはズバリ2着とみた。そーら一発信じろやー!!

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
151	144	大旋風	SHT	5.7077
152	136	ジュエルマスター	ACT	5.7
153	146	クラックダウン	ACT	5.6713
154	138	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.6666
155	148	ダーウィン4081	SHT	5.6238
156	147	モンスターレア	ACT	5.5596
157	149	DJボーイ	ACT	5.5353
158	151	マージャンCOP竜	TAB	5.5306
159	152	FZ戦記AXIS	ACT	5.491
160	153	ニュージーランドストーリー	ACT	5.4893
161	155	ビースト・ウォリアーズ	ACT	5.4736
162	156	ファイナルブロー	SPT	5.3636
163	160	スーパーエアーウルフ	SHT	5.3076
164	158	ファットマン	ACT	5.3
165	159	究極タイガー	SHT	5.2727
166	157	港のトレイジア	RPG	5.2432
167	161	孔雀王2 幻影城	ACT	5.2235
168	—	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	5.2
169	162	ランボーIII	ACT	5.1855
170	154	ルナーク	ACT	5.1481
171	163	サンダーフォックス	ACT	5.1481
172	164	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1287
173	165	ヘビーノバ	ACT	5.0634
174	167	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0599
175	168	インセクターX	SHT	4.988
176	171	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.7695
177	169	JUNCTION	PUZ	4.7631
178	180	マスターオブウェポン	SHT	4.7619
179	172	AMBITION of CAESER	SLG	4.7441
180	170	レッスルウォー	SPT	4.7375
181	173	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.7063
182	174	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.6419
183	175	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5692
184	177	スペースインベーダー90	SHT	4.5076
185	178	獣王記	ACT	4.4623
186	176	火激	ACT	4.4596
187	181	ズーム!	PUZ	4.3868
188	179	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3686
189	182	史上最大の倉庫番	PUZ	4.3454
190	185	ストリートスマート	ACT	4.3043
191	183	ダブルドラゴンII	ACT	4.1956
192	187	カース	SHT	4.148
193	186	セイントソード	ACT	4.0937
194	184	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	4.0
195	188	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.9752
196	189	四天明王	ACT	3.7166
197	190	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.4673
198	191	XDR	SHT	3.2905
199	192	ラスタンサーガII	ACT	3.1762
200	193	ソードオブソダン	ACT	3.0368

オッズ表D 寸評

「お金があってもう～ん」のD表だが、今月は帝王ソダンと下位四天王の地位は安泰だったものの、ついにあの恐怖のCD将軍ウッドストックが3点台の陣地に侵入してきたのだ。伏兵ディノも不気味ななか来月ついにクーデターが勃発するか!(笑)。

対決

兄弟誌出張合併(?)特別編集小企画

Theスーパーファミコン®16ビットを押さえろ!!

順位	前回	ソフト名	ジャンル	メーカー名	全投票平均
1	—	ストリートファイターII	ACT	カプコン	9.5887
2	1	ゼルダの伝説	A・RPG	任天堂	8.5584
3	2	ファイナルファンタジーIV	RPG	スクウェア	8.5354
4	5	スーパー信長の野望・武将風雲録	SLG	光栄	8.4531
5	6	スーパーフォーメーションサッカー	SPT	ヒューマン	8.4286
6	3	魂斗羅スピリッツ	ACT	コナミ	8.4049
7	—	斬IIスピリッツ	SLG	ウルフチーム	8.32
8	8	スーパーファイヤープロレスリング	SPT	ヒューマン	8.3173
9	4	スーパーアレスタ	SHT	東宝	8.3111
10	9	F-1 GRAND PRIX	RAC	ビデオシステム	8.235
11	10	スーパーファミスタ	SPT	ナムコ	8.2315
12	12	ウルティマIV	RPG	ポニーキャニオン	8.2068
13	7	ヘラクレスの栄光III	RPG	データイースト	8.1881
14	11	スーパー三國志II	SLG	光栄	8.1858

名実ともに現在最高のソフト「ストリートファイターII」

「ゼルダの伝説」はやっぱりスーファミの看板ソフトだ。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	メーカー名	全投票平均
15	15	F-ZERO	RAC	任天堂	8.121
16	13	弟切草	NOV	チュンソフト	8.0713
17	16	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	光栄	8.02
18	17	ロマンシング・サガ	RPG	スクウェア	7.9948
19	18	ファイナルファイト・ガイ	ACT	カプコン	7.9873
20	19	ダンジョン・マスター	RPG	ビクター音産	7.9586

※このランキングは「Theスーパーファミコン」7月24日号の「ALL GAME CHART」よりデータを提供してもらったものです。なお、赤字のソフトはこの回で初登場したソフトです。

宿命の対決!メガドラVSスーパーファミン!!

さあて、毎度恒例のデータ企画だけど、今回は先月のPCエンジン比較に引続き、強敵スーパーファミコンとの徹底比較分析をするべく同じ編集部内の兄弟誌との共同戦線小企画を立ててみたのだ。ちなみに兄弟誌の『Theスーパーファミコン』では、この読者レースと同じ形式の「ALL GAME CHART」というコーナーがあるから、データ比較には面白いものがあるぞ。で、さっそく比較に入るけど、現在スーファミはメガドラの約半分の100本ほどのソフトが発売されており、予定タイトルも150ほど(メガドラの約1.5倍。う～む)が控えている。

ジャンルを見ていくとやっぱりRPGが強く、質量ともに高い比率を占めているね。それと、スポーツものや、レースものが人気を引っ張っているのもスーファミらしい特徴かな(ちなみに、予定も含めてアドベンチャーが1本もないのは意外か?)。あと、「ストII」のようにアーケードの大作が、いの一番に移植されるのもスーファミの大きな強みだろうね。

とはいえ、メガドラソフトの平均点と比べると、まだまだスーファミのソフトは発展途上にあるというのが、正直なところのようだ。最近スーファミも急速に充実感を増しつつあるから、セガもタイトルの安定しつつあるMEGA-CDとROMの大作群を武器に、今後もいいライバル関係であってほしいよね。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、MEGA-CD期待のRPG「LUNAR THE SILVER STAR」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。ゲームアーツが満を持して出したこのゲームは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。

「LUNAR」は何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は、4着だぞ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、荻野真監修が話題だった「闘技王キングコロッサス」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

見た目が地味だから、評価もマチマチかもね……?

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで!
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ!
《記入例》
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ(9点)
・ノスタルジア1907(8点)
・スーパーモナコGP(8点)
・雷電伝説(7点)
・ソード・オブ・ソダン(4点)
《コメント》
《ほしいソフト名》
・「LUNAR」の着順予想:2着
・「キングコロッサス」の予想オッズ:6.44
※応募券がないとボツだよ～

108
港区高輪2・19・13 NS高輪ビル3F
「BE・メガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版の超白熱ドッグファイトゲーム「F-22 INTERCEPTER」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は8月4日だぞ。

今月のドッグフード!

超リアルな空中戦を楽しめるぞ!

BE・メガ編集部総評

今月は新作ソフトのランクインも少なめで、大きな変動のなかったランキングだけど、最近トップを脅かすソフトがあまりないのは少々残念なところかな。とはいえ、この前大公開された「ソニック2」やクライマックスの「ランドストーカー」など、セガが自信をもって送り出すゲームが年の後半にかけて登場予定だから、そのときはまた目が離せないぞ。おっと、最下位帝王決戦も忘れずに注目だね(笑)。

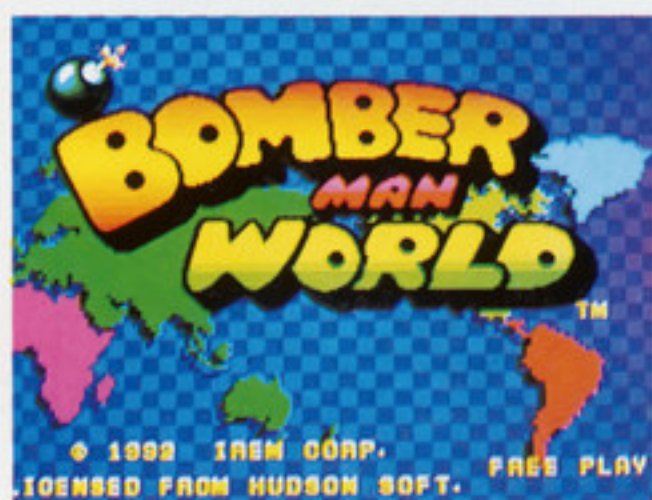
【謎の予想屋怪情報局2】ふはははは。あいかわらず頼りになる予想屋だ(ホントかよ)。先月のアリシア予想もいいセンいってたオレ様だ。ここは一発信じてみいやぁ(どこの言葉だ?)。てなわけで「キングコロッサス」のオッズ予想だが、まずは投票数はそれほど集まらないことが予想される(ヒドイ)。そこでズバリ、116/18(根拠なし)で、6.4444と見たぞ。何も言わずに信じてみいやぁ(??)。

読者レース応募券 8月

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ　ニュービデオゲームズ

今回はアイレムのゲームが中心だ。また、セガ、NEO・GEOの新作も紹介するぞ。

アイレムから「ボンバーマンワールド」

ファミコンでおなじみのボンバーマンシリーズの新作がこれ。

ロボットたちが暴れ出し、キングボンバーが国連ビルを乗っとってしまった。ボンバー兄弟は、はたしてキングボンバーを倒すことができるだろうか？

ステージごとにユニークな敵キャラが登場!!

このゲーム、2人同時プレイはもちろん、最高4人まで可能とパーティー気分で楽しめるのだ。

また、各ステージにはユニークでかわいい敵が登場し、プレイヤーを悩ませる。さらに、ボーナスステージやコンピュータとの対戦プレイなど、内容盛りだくさんのゲームなのだ。

カニやタコといったユニークなキャラクターが敵となって登場。

このステージの敵はお化け。動きが複雑でちょっと難しいのだ。

豊富なアイテムでパワーアップ

ボンバーマンワールドでは、爆弾でアイテムが登場する。この豊富なアイテムも、このゲーム最大のウリなのだ。

"スマイル" これは得点アイテムだ。このアイテムでニッコリ。

"シューズ" これを取るとボンバーマンがスピードアップする。

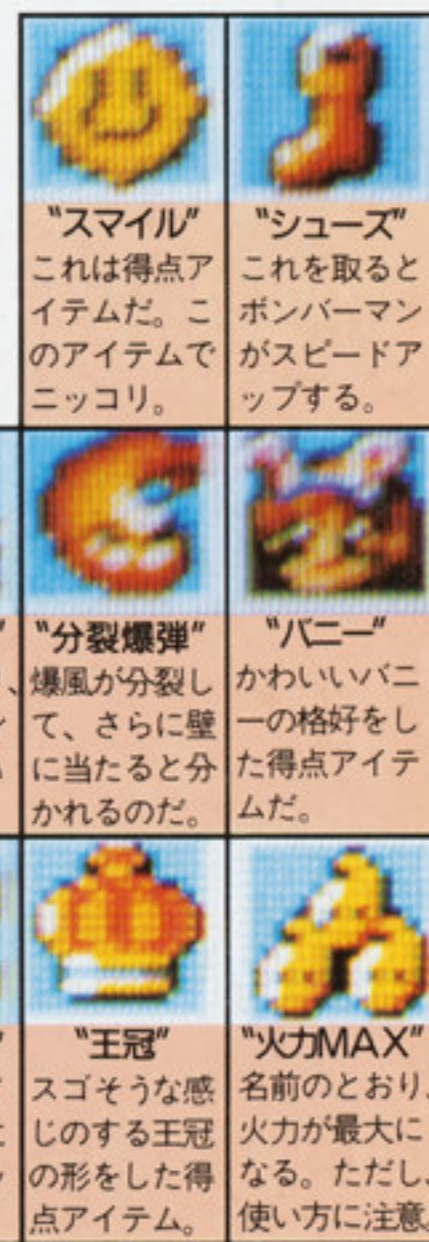
"爆弾数MAX" 名前のとおり、ボンバーマンの爆弾がMAXになる。

"分裂爆弾" 爆風が分裂して、さらに壁に当たると分かれるのだ。

"バニー" かわいいバニーの格好をした得点アイテムだ。

"快速シューズ" シューズアイテムをさらにスピードアップしたもの。

"王冠" スゴそうな感じのする王冠の形をした得点アイテム。

"火力MAX" 名前のとおり、火力が最大になる。ただし、使い方に注意。

アイレムのフルメタルアクション「アンダーカバーコップス」

アイレムから久々の格闘アクションが登場。プロレス好きのアイレム広報担当者が、「多彩な技と超強力な必殺技がおすすめ」というだけあって、ゲームを始めるとエキサイトすること間違いなし。

複数同時プレイ、途中参加可能。斬、マット、ローザの3人の中からプレイヤーを選んで闘うのだ。

アイテムをとってぶちかませ!!

ステージ上に落ちているバイクや食べ物、そのうえ電気製品や鉄柱までも武器として使えるのだが、使い方が半端じゃない。ブンブンと振り回し、敵に大きなダメージを与えることができるのだ。

持ち技を使うよりも、場合によっては威力がある。

技の数がメチャ多い

このゲームの最大のウリは、3人が繰り出す技の数が多いこと。連続技、倒し技、接触技など全部で15種類前後の技が使えるのだ。これらの技を使いこなせれば、それだけゲームにのめり込める。

これが超必殺技だ!!

超必殺技は、なかなか仕掛けにくいだけに、決まったときは派手。斬、マット、ローザが放つ必殺技が決まると、思わずニンマリ。

斬の爆裂するような超必殺技が、この"斬気弾"だ。

ローザの"アークセイバー"はエクスタシーに近い格好だ。

マットの"マットボンバー"は、まるで人間ロケットだ。

NEO・GEOの新作「龍虎の拳」

毎月新作をリリースするSNKパワーはすごい!!　今回は、なんと106M（メガ）という大容量の格闘アクションゲームだ。しかも1ラウンド30秒3ラウンドの戦いで、2ラウンドを奪取（だっしゅ）するとステージクリアとなる。全11ステージで、3ステージごとにボーナスステージもある。

10人のキャラクターの中からセレクトして技を競うのだが、それぞれのキャラクターによって特技が違う。ワクワクする内容なのだ。

毎月新作をリリースしているSNKから本格的格闘ゲームが登場する。10人のキャラクターから選び、1ラウンド30秒の勝負に挑戦しよう！

セガから「ウォーリーをさがせ！」が登場

あの絵本で有名な「ウォーリーをさがせ！」がゲームになった。

操作はトラックボールを使って絵本同様、人ごみの中からウォーリーをさがしたりするのだ。トラックボールといえば「SDI」を思い浮かべてしまう。果たしてトラックボールをどう使うのだろう？

この「ウォーリーをさがせ！」は次回のビデゲーでドーンと紹介するぞ。

次号で徹底紹介だ！

★★★★★★★★★★★★ WORLDWIDEな情報を先取り！

BEメガ NEWS & INFORMATION

ARCADE 今年のAMショーは8月29日だ！ 幕張メッセにかわりスケールアップ

春に開かれるＡＯＵショーと並ぶ、年に２回のアーケードマシンの祭典、ＡＭ（アミューズメントマシン）ショーが、８月29日（土）（一般公開日、29日の開催時間は午前10時～午後４時）に幕張メッセで開催される。(招待日は27、28日)

昨年までは、10月に東京・流通センターで開催されていたこのＡＭショー、今年からは会場がおもちゃショーなどにも利用される幕張メッセということでぐ～んとスケールアップすること間違いなし。

最近アーケードの新作が少ないが、セガもこのショーに合わせ新作を出展してきそうだし、昨年ストIIブームを起こしたカプコンの新作ゲームも楽しみなところだ。

今回、特別に読者からペアで10名の方にＡＭショーのチケットをプレゼントしよう。希望者はハガキに氏名、住所、電話番号、年齢を書いて、本誌編集部ＡＭショー係まで送ってね（７月20日必着）。

昨年10月に開かれたＡＭショーではＵＦＯキャッチャーが脚光を浴びていた。はたして今年はニューマシンが登場するのか？

EVENT 全国約330のAMセンターでセガソニック夏まつり'92開催

セガでは、８月10日から８月16日までの間、全国約330店のAMセンターで「セガソニック夏まつり'92」を開催する。このキャンペーンは期間中、「夏まつり」参加店でスクラッチカードを配布、、もれなく、セガオリジナルグッズがもらえるというもの。景品はセガのロゴ入りグッズだけに、セガファンにはたまらないキャンペーンだろう。夏休み中だし、遊びにいって景品を当てよう。

SHOW ソフトが多数出展された東京おもちゃショー 今回も人気集中のセガブース!!

新マシンが登場した昨年に比べ、今回はちょっと話題性が少なかった東京おもちゃショー。だが、セガだけは違っていたようだ。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」「ファンタシスターIV」など、ユーザーの期待しているソフトを出展した。一般公開日にはセガのブースを取り囲むほどの行列……。くわしくは本誌の特集を読んでね。

セガの青木企画本部長も東京おもちゃショーに来ていた。

CM 「モナコGP II」の発売真近！ アイルトン・セナもCMに登場

F-1ブームに乗って、今月17日に発売される「アイルトン・セナ スーパーモナコGP IIのCM撮り風景をちょっと紹介。

撮映は、去る５／15、リスボンで行われた。セナ本人も忙しい中、熱演。もう、このCMを見た人も多いと思うが、機会があったら、CM探偵団で紹介しようと思っているので期待していてね。

CM収録風景。セナもメガドライブをプレイしているぞ。

CD 日本ビクターがWONDERMEGA用スピーカー「WONDER SOUND」発売！

WONDERMEGAを発売してゲーム業界に参入してきた日本ビクターは、WONDERMEGAの音質をさらにアップすることができるスピーカー「WONDER SOUND」（２本１組で価格22,000円）を６月22日に発売した。

「WONDER SOUND」はアンプが内蔵されているためWONDERMEGAだけでなく、ゲームマシン、ステレオなどの音をさらにパワーアップすることができるのだ。

また、CD-ROMの高音質やゲームにおける迫力ある重低音をフルに再現できるため、ますますゲームが面白くなることうけ合いだ。

アンプ内臓のスピーカー「WONDERSOUND」。

ＡＭショー御招待■８月29日の一般公開日入場券をペアで200組にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記して、〒102東京都千代田区一番町9-20-201　アミューズメントマシンショー入場券プレゼントＢＥＥＰ！　メガドライブ係まで送ってね。こっちは７月31日（金）当日消印有効。発表は発送をもってかえさせて頂きます。

SHOP ラオックスのGAME館にはソフトや攻略本などの品数が豊富なのだ

4月29日にオープンした「THE COMPUTER GAME館」。このGAME館は東京・秋葉原にあるのだが、秋葉原のゲームショップのなかでもかなりスケールが大きいショップといえるだろう。建物は6階だてになっていて、スーパーファミコン、メガドラとPCエンジン、各種パソコンソフト、それに海外のパソコンソフトと各階ごとに分かれて売られているのだ。

とくに海外パソコンゲームのコーナーには、なかなか手に入らない海外のIBM PCソフトなどが多数置かれている。テラドライブのユーザーも必見だ。

また、ゲームの売り場の近くに各種ゲーム攻略本も置かれているので、ゲームソフトといっしょにゲーム攻略本も買えるのだ。

ゲームマニアならずとも一度行ってみては？

ゲームソフト売り場の近くにBOOKコーナーがある。

ほとんどのゲームソフトが手に入るTHE COMPUTER GAME館。

メガドラのソフトは品数は豊富。人気ベスト10も掲示。

EVENT CRI「スピードボール2達人大会」に飛び入りで外人さんも出場!!

6月20日、21日に東京・秋葉原のマルゼンムセンで「スピードボール達人大会」と題したゲーム大会が開催された。CRIから発売された「スピードボール2」でゲームしていき、勝ち抜いていくもの。

飛び入り参加で通りがかりの外人さんも出場。このゲーム、海外から移植だけあって、外人さんのウケもよかったようだ。

このゲームで国際親善ゲーム大会？

VIDEO 暑い夏がふっとびそうにコワイ「怪奇千夜一夜物語」をセガが発売

暑い夏にはホラーもの。そこでぴったりのビデオ「怪奇千夜一夜物語」が、セガから発売される。

このビデオは15分のオムニバス6話が収録。俳優の風見しんごさんの監督した作品も入っているのだ。また、円谷プロのSFXにより、さらにビジュアル的なコワさも加わっている。

なお、このビデオは深夜、一人きりで観るのがいいかも……。

「TARO！」の石井てるよしさん、「サイバーコップ」の村石宏實などの豪華演出陣による作品。出演は円谷優子、丹波義隆など。

イベント情報 もうすぐ楽しい夏休みだね！

【BEメガワールド IN サマーカーニバル'92】

7月18日(土)、19日(日)、場所は岡山県総合グランド。メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアの新作ソフトが多数展示される。開催時間は午後5時～午後9時30分。(主催：岡山放送ほか)

【ゲームザウルス'92】

7月25日、26日（札幌）、8月1、2日（広島）、8月7日、8日（仙台）、8月11日、12日（静岡）、8月14日、15日（福岡）、8月18日、19日（名古屋）で開催。新作ゲームソフトが体験できるイベント。

GOODS TVゲームに接続するとオシャレなカラーTVがフィリップスから発売

背面がアコーディオンのようになっている、ちょっとオシャレな14型カラーテレビ「YOUR TV」(価格58,000円)がフィリップスから発売された。当然、メガドラだって接続可能なのだ。

折りたためそうな感じがするデザインなのだ。

ゲームミュージック

ファルコム・パーフェクト・カタログI・II

「ミュージック・フロム・イース」から「Falcom NAMBA COLLECTION」まで37枚のアルバムの中から人気の278曲をピックアップ。キングレコードから発売中。I、II（2枚組セット）各2,000円。

ストリートファイターII春麗飛翔伝説

大人気の「ストII」がドラマCDとなって発売される。「ストII」の中でとくに人気のあるキャラクター春麗（冬馬由美）を主人公にストーリーが展開。東芝EMIから7月15日発売。3,000円。

RAPa de LIC

ゲームミュージックフェスティバル'91でデータイーストのサウンドチーム、ゲーマデリックが披露したラップボーカルをアルバム化。ポニーキャニオンから7月17日発売。2,500円。

PU・LI・RU・LA

タイトーのアクションゲーム「プリルラ」のオリジナルCDが登場。SEコレクションも収録された完全保存版。CDサイズステッカーの特典つき。ポニーキャニオンから7月17日発売。1,500円。

EARLY COLLECTION古代祐三

数々の作品を出している古代祐三が、フリーコンポーザーになって初の作品。ファンのアンケートでもっとも要望の強かった3作品を収録。アルファレコードから7月21日発売。1,500円。

三国志 第一部 英雄たちの夜明け

ゲームではおなじみの「三国志」。このCDは「三国志」をドラマ化したもの。声は渡哲也、あおい輝彦など豪華メンバーが出演。LDでも発売予定。NECアベニューから7月21日発売。2,800円。

ゼクセクス

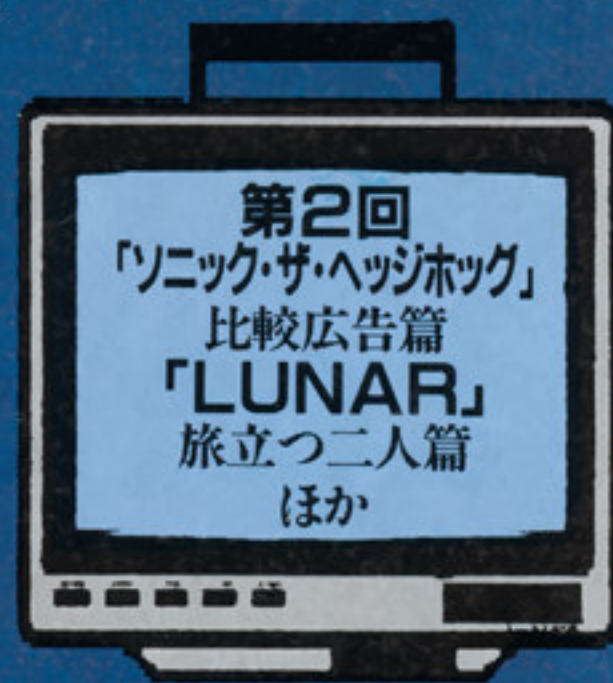
パーフェクトセレクションシリーズでコナミの「ゼクセクス」が登場。演奏はNazo2プロジェクトが担当。豪華なアレンジと演奏で盛り上がっている。キングレコードから7月22日発売。3,000円。

Dragon Slayer J.D.K.Special

J.D.K.BANDがドラスレのアレンジに挑戦。ローランドの「ミュージ郎」を音源として全18曲をアレンジ。新作からも3曲ピックアップされている。キングレコードから7月22日発売。2枚組3,800円。

ハミダシNEWS■6月26日、エニックスから月刊「少年ガンガン」7月増刊号〝ファンタステックコミック〟(価格：580円)が発売。ファンタジーコミックの集大成。
■BEメガワールド（岡山放送）：7月16日(金)「アイルトン・セナ スーパーモナコGPII」7月24日(金)「オリンピックゴールド」。お楽しみに。

BEメガCM探偵団

第2回
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」
比較広告篇
「LUNAR」
旅立つ二人篇
ほか

「団長、先月のCM探偵団はお休みでしたが、どうかしたんですか？」「うむ、米国からの帰国が遅れてな(ウソ)。だが米国のCMも30秒だと発見したぞ！　わはははは」「はぁ……」

米版特別全訳紹介 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」比較広告篇 30 Seconds

一発目のCMは、「ソニック２」の日米発表を記念して、昨年アメリカでソニックブームを巻き起こすきっかけとなった有名な「マリオワールド」との比較広告を見せちゃうぞ。めったに見れないCMだからじっくり見るべし。

① 電話をしている店員、客に気づく
「(※バックには『マリオ』の楽しげなBGMが流れている)」

② 客を招き入れて説明しだす店員
店員「やあ、キミ、今日はいままでに見たこともないニューソフトがあるんだ」

③ 「マリオ」をリキんですすめる店員
店員「この最新のスーパーファミコンと『スーパーマリオワールド』を見てくれよ。ワーオ！」

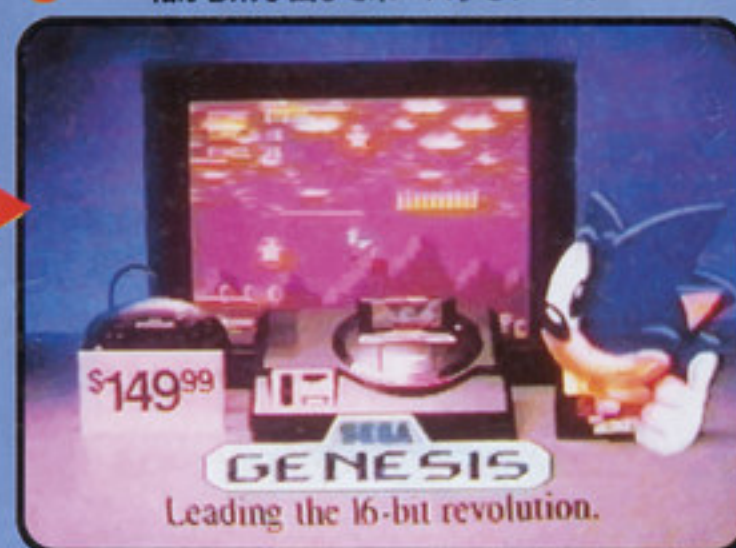
④ 「ソニック」はおざなりに説明する店員
客「こっちのは何？」店員「(いやな顔で) こいつはセガジェネシスのソニック・ザ・ヘッジホッグだよ」

⑤ とにかく「マリオ」をすすめる店員
店員「ヘイ、それよりこっちを見てくれよ。色が……(キレイ？)」

⑥ 視線とBGMがソニックに……
客「ワオ！　ソニックは速いや!!」

⑦ なんとか「マリオ」をすすめる店員だが……
店員「でも、こっちのほうが……」
客「ジェネシスが気に入ったよ！安いしね」

⑧ 「とほほ…」といった店員
店員「新しい任……」
客「ソニックとジェネシスを買うよ」
店員「どうして……」

⑨ 箱から飛び出してポーズするソニック
ナレーション「ソニック・ザ・ヘッジホッグはより動いて、より速い！　セガ・ジェネシスはすべてが安い」

END

好評オンエア中 「LUNAR THE SILVER STAR」旅立つ二人篇 15 Seconds

放送開始日：'92年６月11日～／収録：５月27日
制作：㈱電通 ㈱ヴィス／アニメーション：窪岡俊之／ナレーター：パウロマコト

２つめの紹介は、CD期待の大作RPG「LUNAR（ルナ）」のCMだ。CDソフト12本目にして初めてオリジナル作品で登場したこのCMはCDのウリであるアニメを全面に出した作りにしたそうだ。短いから見逃すなよ。

① 青い星を見つめる２人。ルーナがそっと手をにぎる
「キミが守りたいのは……」
(※BGM「センシティヴ・ドリーム」)

② 青い星に視点が移り、二人が映る
「いったい何ですか？」

③ ゲームオープニングより各キャラ登場
「ドラマチックRPG」

④ タイトルロゴ輝く
「『ルナ』メガCDから」

⑤ いつものセガキャッチ
「セ～ガ～♪」

END

CMよもやま話

一年前の米国の比較広告にはソフトの量と値段を比べたものもあったのだ。

ディズニーの冒険活劇アニメのような日本のソニック新CMにも注目。

アニメ調の「LUNAR」のCMですけど、じつは２人と手前の草以外はすべてCG処理をしているんですよ。よ～く見ないとわかんないんですけど、普通のアニメじゃできない動きをしているでしょ。それと「キミが守りたいものは…」っていうフレーズは、ゲームの知識がある人をさらに魅きつけるように叙情的に迫ってみたんです。今後のCD作品はすべて個別にCMを作ると思いますので期待してほしいですね。あとディズニー風のソニックCMもよろしく。〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報募集中！】 先月は１回休んでしまったCM探偵団だが、今後もCMに関する貴重な情報や調査依頼をガンガン受けつけるぞ。ちなみに、わが探偵団にさっそく貴重なCMコレクションを送ってきてくれた大阪の宇治原洋一くんと東京の藤田恵介くんには探偵団からソフト１本とBEメガ特製テレカをプレゼントし、名誉ある(？)探偵団ライブラリーに加えることにした。今後もよろしくな！

MILLION CARD CUP RACE ROUND 2 SUZUKA

BE MEGA RACING FREAK Vol.3

F3000　F3　MAY 23-24

波乱!!F3000 小河 等激突死!

最後の走りとなってしまった小河 等の雄姿。鳴呼合掌。

5月24日、鈴鹿サーキットで開催された全日本F3000選手権第4戦決勝、6万人の観衆が見守る中でその事故は起きた。

レースは、スタートでミッショントラブルのためストップしたアーヴァインのマシンにカプコン和田久のマシンが突っこみクラッシュ、4台がリタイヤするという波乱の幕開け。しかし、その後はトップのチーバー以下僅差の面白いレース展開。そのまま中盤から後半にさしかかった27周目のことだった。メインストレートで、4位を行くスコットのマシンを5位小河　等が抜きにかかる。小河はマシンをアウトにふり追い抜きを仕掛けた。その瞬間、小河の右前輪とスコットの左後輪が接触。小河のマシンは宙を飛び1コーナーの金網に激突。小河はすぐに鈴鹿市の病院に運ばれたが4時59分脳幹損傷のため死亡した。レースは27周赤旗中断、26周時の順位が最終結果となり、ヴァイドラー⑩が優勝を飾った。

A・リード4連勝!

全日本F3選手権第4戦は、ポール・ポジションのA・リード③がスタートからトップを譲ることなく完璧なドライビングで開幕4連勝を飾った。3番グリッドから表彰台を狙った石川朗(カプコン)は1周目に、高橋浩二(テクノスジャパン)も10周目にコースアウトしリタイヤとなった。

コスチュームデザインが変わったカプコンギャル。かわいいネ。

これから夏、キャンギャルのシーズン。カメラを持ってサーキットに出かけよう。

⬆F3000でアーヴァインのマシンとクラッシュしたカプコン和田久。⬅F3カプコン石川朗は2コーナーで接触しリタイヤ。⬇優勝したA・リード。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ·GENESISインフォーメーション

今回は、ACCOLADE社のナイスなドライブゲーム「TEST DRIVE2」とEAのアドベンチャー「CARMEN SANDIEGO」の紹介だ。ところで、セガとACCOLADE社の訴訟はどうなったのかなあ?

THE Duel TEST DRIVE2

●ACCOLADE

アメリカのゲームなので、車は右側通行。対向車もバシバシ来るぞ。衝突すれば、当然クラッシュだ。

自分で選べる車は3種類。ランボルギーニ・ディアブロなんていうシブイのもある。スペック表示もあり。

車を題材にしたゲームはF1、ラリー、耐久レース、未来のレースなどなど、様々なものがモチーフになっているが、中でも一風変わったものにドライブゲームがある。

ドライブゲームとはレースではなく、普通にドライブする感覚で、車を操ること自体を楽しむタイプのことだ。日本では「アウトラン」などが有名だ。ドライブものの特徴は、美しい背景を眺めながら、のんびり楽しめることだろう。

さてそのドライブゲームの新作「TEST DRIVE 2」がGENESISで発売された。このゲームでは、ディアブロ、F40、ポルシェ959の3種から好きな車種を選び、ドライブすることができるのだが、選んだ車によってコックピットのレイアウトが異なるという凝りようだ。

コースも3種類から選べるが、どれも一般道であるため、制限速度がある。ところどころにパトカーが張りこんでいるので、パトカーを見たらスピードを落そう。パトカーに追いかけられても、振り切ることも可能。なんといっても、こちらはスーパーカー、パトカーよりも速い。振り切ってみてもいいが捕まるとキップを切られてしまうぞ。

とにかくアメリカっぽい広大な土地を、気楽に走れるのが楽しい。そして、クラッシュシーンや崖からの転落シーンが超リアルなのもご愛敬。高級車に乗ってアメリカの公道を突っ走ってくれ!

ライバルの車を設定する。もちろんライバルに負けないように走れ。

右側は絶壁になっている。スピードを落として、慎重に走りたい。ハンドルを切り損ねると転落だ!

スピード違反で捕まると、キップを切られてしまう。逃げまくるもよし、お縄を頂戴するのもまたよし(?)。

走れば当然、ガソリンが減る。ステージの途中のガススタンドでガスチャージ。コーラの自販機もあるけど、飲めませ～ん。

CARMEN SANDIEGO

●ELECTRONIC ARTS

世界中を股にかけ、犯人を追いかけ、捕まえるゲームがこの「CARMEN SANDIEGO」シリーズだ。パソコン版ではすでに"WORLD" "U.S.A." "EUROPE"がリリースされている。

このシリーズは"WORLD ALMANAC(世界年鑑)"が付録に1冊ついていて、それを参考資料にして世界中を駆け回るといったもの。そして、さらに時間の冒険、歴史の要素を付け加えたのが、この最新版というわけ。

操作はわりと簡単なのだが、事件の鍵は表示される文章のなかにある場合が多いので、英語の知識がある程度必要。もっとも、このゲームは教育ソフト的な部分もあるので、辞書を片手にお勉強するのも洒落ていていいかもね。

ご存知ここは、ナスカ高原。巨大な地上絵で、有名なところだな。

インドのガンジーですな。空間の旅だけでなくガンジーが生きていた時代にも行ける。

海外のマスターシステムソフトがゲームギアやマークIIIで楽しめるよ～ん

国内では新作が出ていないものの、海外ではマスターシステムも、まだ健在。そんな海外マスターシステムソフトをG.G.やマークIII、マスターシステムで手軽に楽しめるアダプターをそれぞれ2名にプレゼントするぞ。本誌GENESIS係まで、このコーナーへの希望なども書きそえてハガキでGO!〆切は8月8日消印有効。どちらのアダプターを希望するかを忘れずに明記しておくれ。

MASTER GEAR CONVERTER。ゲームギア本体裏側にネジドメする。

こちらは、マークIII、マスターシステム用、ADAPTER CARTRIGE。

紹介ソフト　プレゼント賞品提供/(株)メッセサンオーII　〒東京都千代田区外神田3-14-8　TEL03-3255-3452

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE 新作スクランブル

●レミングス
●パチンコ　クーニャン
●ヴィクセン357
●CRYI NG〜亜生命戦争
●メタルファング
●ガントレット
●キャプテンアメリカ　アンド　ジ　アベンジャーズ
●Junker's High
●炎の闘球児　ドッジ弾平
●ゼノン2
●R.B.I.4ベースボール
●パワーアスリート

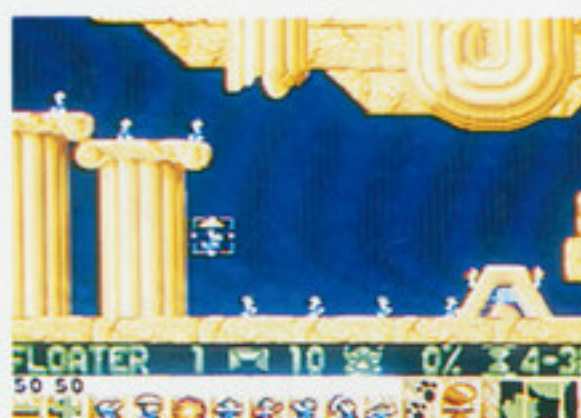
レミングス
MD版はオリジナル面が豊富！

●サン電子／10月発売予定／価格未定／A・PUZ／8M

完成度ゲージ 100%　2人対戦可能

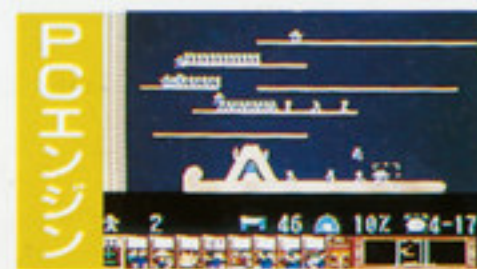
斬新なシステムと細かい動作が特徴である、この「レミングス」は、もとはアミガ用にイギリスで発売されたパズルゲームだ。日本でもすでにパソコンやPCエンジンなどに移植されているので、名前ぐらいは知っていると思う。

「レミングス」の目的は、扉から次々と降りてくるレミング（ねずみの一種）たちに、いろんな命令を与えてうまくゴールまで導くという単純なものだ。しかし、かわいく擬人化されたレミングたちは、基本的には歩くことしかできない。つまり、目の前に溶岩や絞首台（残酷！）などの罠があっても自分の力では避けられないのだ。そこで、君がいろいろと命令を与えて、彼らの世話を焼いてやる必要があるわけ。

たとえばツルハシで穴を掘らせたり、高いところから落ちても死なないように傘（パラシュート）を持たせたり……。なかには、爆弾で自爆させて壁を破らせるという、使用をためらわせる非道なものもあるぞ。これらの命令をうまく組み合わせて、全120面をクリアすればゲーム終了だが、メガドラ版はそのあとに30ものオリジナル面がおまけに入っている。このなかには、レミングのかわりに、サン電子のファミコンソフト「へべれけ」のかわいい(？)キャラが登場する面もあるそうだ。これまで他機種版を買わずにメガドラ版の登場を望んでいた人には、待っていたかいがあるってもんだね。

ゾロゾロ出てくるレミング。

高い場所は傘で降りるのだ。

特別企画？「レミングス」3機種比較！

メガドライブ：アイコンの絵が他機種版とちょっと違うみたい？

PCエンジン：オリジナル面はないけど、CDだからBGMが充実。

スーファミ：サン電子オリジナル面が5つある。操作性はなかなか。

パチンコ　クーニャン
未成年パチンカー待望の1作!?

●ソフトビジョン／発売日未定／価格未定／ETC／8M

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

※画面は開発中のものです。

ソフトビジョンが、メガドライブでパチンコゲームを出すことになったぞ。いままで、他機種で豊富に出回っているパチンコゲームを、指をくわえて見ていた人にはうれしい知らせだね。

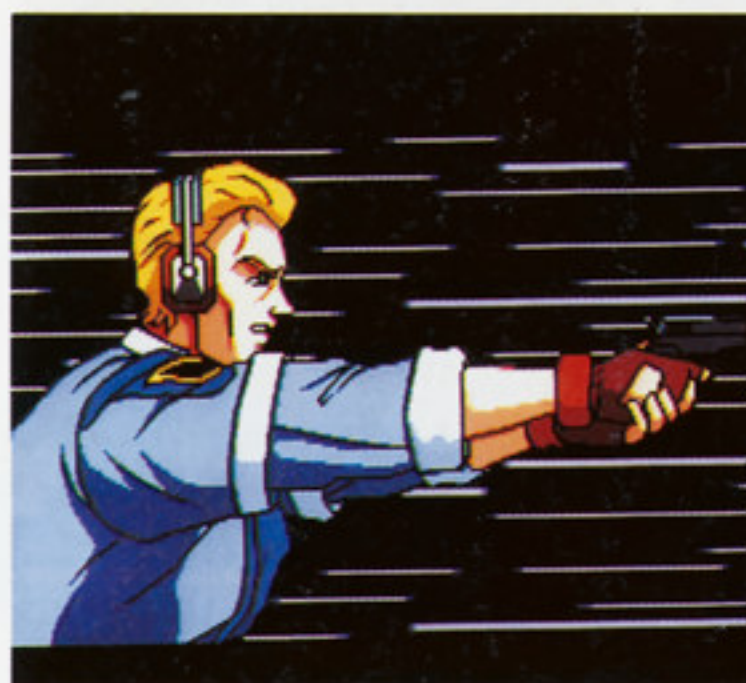
ゲーム内容は、横浜の怪しいパチンコ店で行方不明になった父を捜索する、レンちゃんという女の子になって、悪のパチンコ店で打ち止めを狙うのだ(笑)。詳細は次の紹介を待て！

グラフィックがリアルだ。玉の動きはどうなるかな？

やっぱりこの一発台がないとパチンカーは納得しないよね。

ヴィクセン357
移動決定後でも攻撃を選択できるぞ

●メサイヤ／10月発売予定／価格未定／SLG／8M+B・4

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

主人公は1人ではない。仲間がたくさんいるのだ。彼らの協力なしで長い戦いは勝ち抜けない。

彼が主人公の村沢青年だ。サングラスがシブイぜ。

「ヴィクセン357」はストーリーにそってゲームが進められるシミュレーションだ。全部で16個のマップ、すなわち16個のシナリオで構成されている。今月は1つのシナリオがどのように進められるかを説明しよう。

まずゲームが始まると、主人公たちをバックにしてシナリオの説明が流れる。説明というよりバックストーリーに近いものなのだが、読んでおいたほうがストーリーを理解しやすいのはいうまでもない。

そしてマップが現れた後は、一通りの会話が始まる。主人公たちの部隊どうしで会話することもあるし、敵と交信することもあるぞ。とりあえず、どんな状況で何をすればいいかはこの場面でわかる。必ずチェックしておこう。勝利条件は後でスタートボタンで確認できるが、先に確認しておくのにこしたことはない。そして、戦闘になる。戦闘時の細かい流れは右の説明に譲(ゆず)るとして、一番注意したいのはユニットの移動決定後でも、攻撃の選択ができるということだ。このへんは忘れがちなことなので必ず覚えておこう。来月ではさらに詳しく紹介する。ちょっと待て。

ゲーム開始から戦闘への流れを検証

シナリオの説明を

お話を読む。この画面が出たら、新しいシナリオが始まるという証拠だ。

現場で会話して

会話をする。ボタンを押さなくても勝手に会話が進んでいくぞ。楽だね。

作戦を展開

敵部隊に接近。移動の表示は足のマークだ。「ラングリッサー」と同じ？

攻撃方法を選び

攻撃は最大の防御ってなわけではないが、攻撃を選ぶ。選べったら選べ。

目標を確認して

いわゆる目標選択。目標に集中的にタコ殴り攻撃をしかけるのが鉄則だ。

CRYING ～亜生命戦争～
開発CODE No.1212Xの正体がコレだった！

●セガ／10月発売予定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 60% 2人同時プレイあり

本誌でもPRE STORYを連載中の「CRYING」は、シューティング本来の撃って撃って撃ちまくる快感と巨大な敵キャラのグロテスクさを強調した異色横スクロールSHTだ。ストーリーのほうは連載小説にまかせるとして、敵キャラのデカさや、その生物的な動き、そして自機の多彩な攻撃法なんかは、実際に動いているところを見ると画面写真以上にインパクトがあること、うけ合(あ)いだ。期待。

ため撃ちやオプションなどを使った自機の多彩な変化にも注目してほしい！

巨大化した海棲生物がうねうね自機をめがけて襲いかかる、ステージ5の1シーン。

ザコでもでかい バイオ・ハザード！

メタルファング
サイバーでバイオレンスな競技

●ビクター音産／9月発売予定／6,800円／RAC／4M

完成度ゲージ 70% 2人対戦可能

この「メタルファング」は、ちょっと見るとレースゲームのような印象を受けるが、じつは普通のレースのものとは基本ルールからして違うのだ。

プレイヤーは32人のドライバーから好きなヤツを4人選んで、環状のコースを走らせる。そして走行をじゃまする敵車3台をかわしつつ、できるだけ多く周回する。

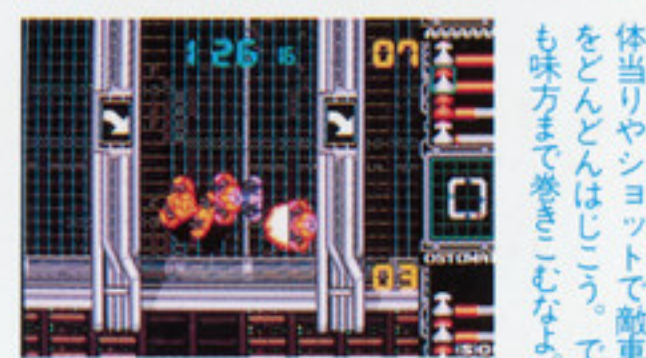
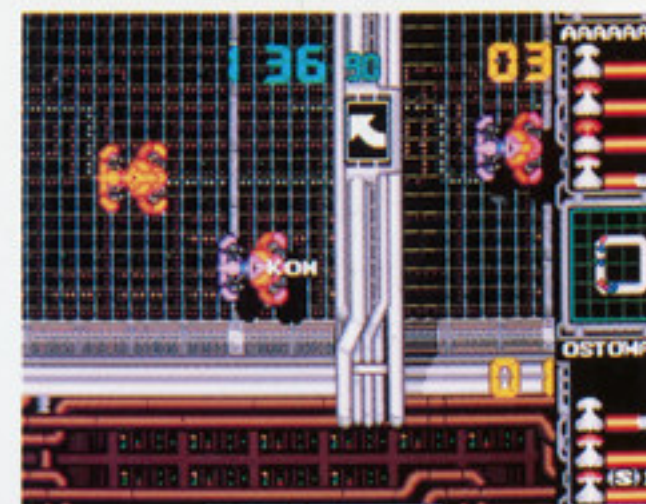
ただし各車はコーナリングなどを自動的にするので、プレイヤーは速度アップやショットによる妨害工作の操作のみを受けもつことになる。う〜ん楽だねえ。

一定時間をすぎたら攻守を交代して、こんどは妨害するほうになる。これを何セットか繰り返して、最後に周回数の合計の多いほうが勝ちとなるわけ。

もちろん、車はセッティングや新しいパーツの購入によって強化することも可能だ。

32人のなかから仲間を選ぶ。それにしてもあまりお近づきになりたくないヤツばかりだ。

どうでもいいけど眠そうだね。ネーチャン。

体当りやショットで敵車をどんどんはじこう。でも味方まで巻きこむなよ。

ガントレット
筋骨ギシギシの肉弾戦!

●テンゲン／11月発売予定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 50% ?人同時プレイ可能

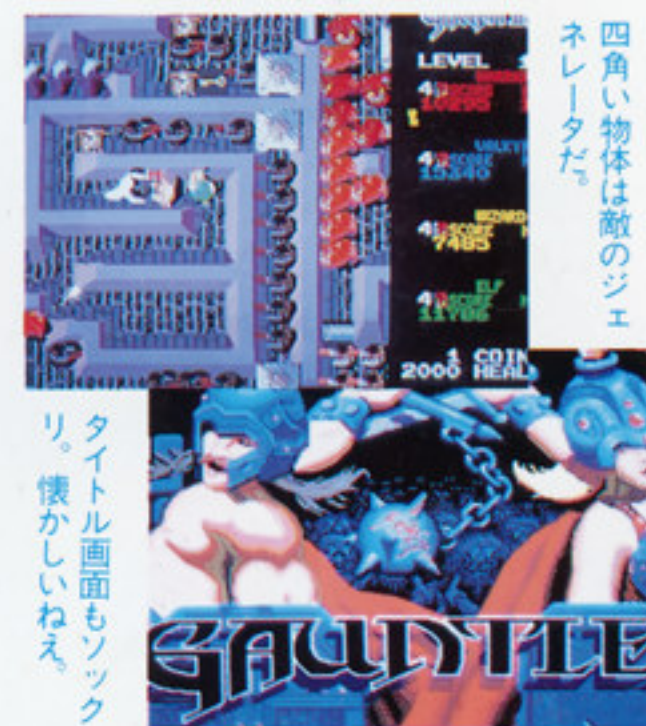
近ごろアタリ社の作品をバンバンメガドラに移植して、ノリにノっているテンゲンが、またまた新たな移植作「ガントレット」を発表したぞ。これは、ウォリアー、バルキリー、エルフ、ウィザードの4種類のキャラからどれかを選び、敵がウヨウヨうごめく迷宮を突破するゲームだ。

内容は、迷宮にいるゴースト、魔法使い、ししまいみたいな敵を倒すアクションだけど、アイテムを拾ってパワーを上げるRPG要素もあるぞ。もとは、かつて4人同時プレイ用きょう体に入ってゲームセンターで人気を博していたゲームだから、知っている人もいるよね? 今のところアーケード版のように、4人プレイが再現されるのかは不明だが、プレイ人数が未定なところをみると、もしかしたらアレみたいな機器が……。

敵も味方もわからないほど敵が出まくるのが特徴だ。しかし、このていどはまだ序の口。

ボーナスステージでは、宝を取ったら時間内に出口に行かないと、スコアに加算されないのだ。

四角い物体は敵のジェネレータだ。

タイトル画面もソックリ。懐かしいねえ。

キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ
アメコミの永遠のヒーロー登場!

●データイースト／'93年1月発売予定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 30% 2人同時プレイ可能

※写真は業務用のものです。

君は去年の末ごろにゲームセンターに登場したこのゲームを覚えているだろうか? これはキャプテンアメリカをはじめとする4人のヒーローが主役の、勧善懲悪アクションなのだ。

それぞれのヒーローが披露するアメコミ特有のカッチョいいオーバーアクションと、いかにも正義の味方ふうのセリフまわしに、ゲームセンターで魅了されたファンもいることだろう。

それが早くもメガドラに移植されることになったのだ! いつもながら、データイーストのツボをおさえたラインナップにはホクホクさせられちゃうね。

開発は始まったばかりなので、メガドラ版のくわしい仕様や移植の方向性は、まだまだ未定ということだけど、デコのこれまでの実績から考えるとかなり期待できるんじゃないかな?

自動販売機などを持ちあげて豪快に投げるのだ!

シューティング面も再現されるのだろうか?

各ヒーローには固有の攻撃方法が用意されている。

芸が細かいねえ、タコ型メカの中に操縦者がいるよ。

Junker's High

タイムトライアルが燃えるぜ！

●シムス／8月発売予定／価格未定／RAC／8M+B・B

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

近未来のハイウェイを舞台に、走り屋が速さを競うこのレースゲームは、もう完成にかなり近づいてきているぞ。

開発はあのメガドラ版「アウトラン」を製作したスタッフが手掛けているだけあって、スピード感は抜群だ。さらに、コースのアップダウン＆左右へのうねりも「アウトラン」以上に激しく、そして立体的になっていて、豪快なハンドルさばきが楽しめそうだ。

また、最速タイムは自動的にバックアップされるから、これまでのレースものに満足できなかった君も安心だね。

コースはまだ全部完成していないが、約50ほど用意される予定で、これらは走行中に現れる分岐点で選択することができるのだ。

写真ではわかりにくいと思うけど、立体交差に入らずにその下を通って、左から右へグイーンと過ぎ去る立体交差をあおぎ見るのは気持ちいいぞ！ 業界初(？)のトンネル内でのアップダウン処理も必見だ！

スタート直後はトンネルを抜けてハイウェイに。

きれいな背景が流れるように描きかえられていく。

これが立体交差を下から一望しているところだ。

なんかナイトストライカーっぽくていいねえ。

ハイウェイは地面が透けて見える場所もある。

ちょっとミスればまっさかさまだ！

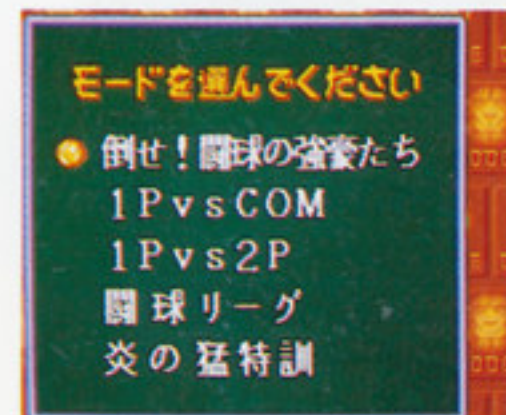
炎の闘球児 ドッジ弾平

安いぞ速いぞ楽しいぞ！

●セガ／7月10日発売／3,880円／SPT／4M+B・1

完成度ゲージ 100% 2人対戦可能

原作を知らなくてもメチャクチャに熱いスーパードッジが楽しめて（マジ）、知っていればキャラへの感情移入でさらに何倍も面白くなる「ドッジ弾平」。メガドラでひさびさの当たりスポーツゲームだから、だまされたと思ってチェックしてほしいな。なにしろ、値段も「タル」につづいて超定価格の3,880円ということだしね。

技を極めたらコンピュータ相手じゃものたりなくなるから、対戦相手を見つけてバカスカ必殺シュート炸裂させようぜ！

豊富なモードで長く遊べるぞ。闘球リーグは友達がたくさん集まったときにいいかもね。

勝ち抜き戦

弾平は彼に触発されてスーパードッジの世界一をめざすことに。

試合前から闘志がみなぎっている両チーム。

フォーメーション攻撃を3回まで使うことも可能。

2人対戦

チームの選択は、必殺シュートのバリエーションが豊富などころがいいぞ。

ルールは公式も選べるけど、こっちのほうが燃えるぞ。

あとはお互いに必殺シュートの応酬でしのぎを削れ！

炎の猛特訓

キャプテンにビシバシ鍛えてもらおう。

捕球の練習はわりと簡単？

必殺技は体で覚えるのだ！

ゼノン2
毒々キャラのオンパレード

●ピーシーエム・コンプリート／11月下旬発売／9,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 95％ 1人プレイのみ

ＢＥメガでも以前紹介したGENESIS(ジェネシス)版「XENON 2」がついにメガドラで発売されることになったぞ。もともとこの「ゼノン２」は海外生まれのシューティングゲーム。オリジナルのアミガ版が海外で大ヒットを記録し、ヨーロッパでは'90年度下半期ランキングでベストワンシューティングに輝いたほどの作品なのだ。

ゲーム自体はパワーアップ型の縦スクロールシューティングだけど、ド派手なパワーアップや上下に進める迷路風のマップなどなど新しいアイデアが盛りだくさん。さすがはイギリス随一のゲーム製作集団、THE BITMAP BROTHERS製の作品といえる。BGMに全英のハウスグループ、BOMB THE BASEのヒット曲が使われていることもハウスマニアは要チェック！

グロいグラフィックが「ゼノン２」の特徴だ。

SHOPでパワーアップアイテムを購入しよう。

見よ、この最強状態！ 向かうところ敵なし！

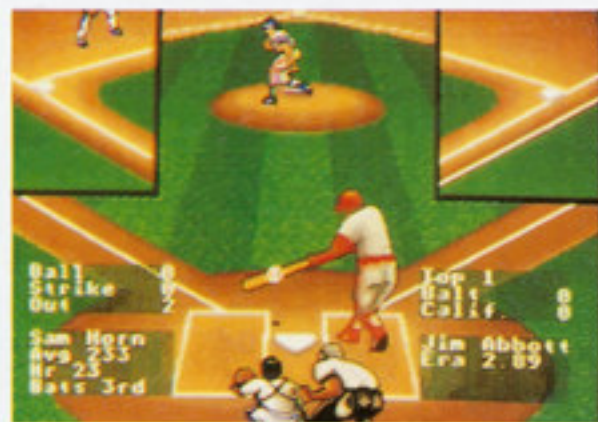
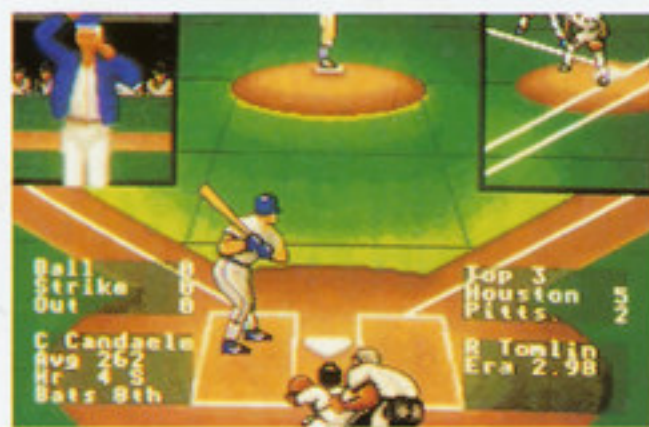
R.B.I.4ベースボール
アメリカの野球は豪快だぜ！

●テンゲン／10月発売予定／7,800円／SPT／8M

完成度ゲージ 80％ 2人対戦可能

唐突だが、テンゲンはアタリ作品の移植ものしか出さないと思っている読者はいないかな？ もしいたとしたら、それは失礼だぞ。テンゲンは名作の移植を手がけるかたわらで、こうしてオリジナルゲームも開発しているのだから。

この「R.B.I.4ベースボール」は、アメリカと日本のテンゲンが共同で開発したものだが、データ関係にかなり力が入っている。なにしろ、ゲーム中に登場するチームおよび選手が、すべて実名なのだ。

アメリカの全メジャーリーグ球団を網羅しているのはもちろんのこと、さらに'83年から'90年までの優勝チームのデータもプラスされているぞ。 試合中には、いかにもアメリカふうな演出や選手のアクションが見られるから、日本の野球ゲームとはひと味ちがう面白さが堪能できることうけあいだ。

意外と動きは細かい。

ベンチからサインが送られてくるぞ。

観客の描きこみがていねいだ。

今日も充実した試合であった。

パワーアスリート
真の格闘家をめざせ

●KANEKO／11月下旬発売予定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 60％ 2人対戦可能

※画面は開発中のものです。

これは世界最強の格闘家をめざす若者が、世界各国の強者たちと闘いを繰(く)り広げるアクションだ。ゲームシステムは、敵に１対１で３本勝負を挑(いど)み、どちらかが２回勝つまで闘うというものだ。いってみれば、今いちばん需要(じゅよう)が高いタイプの格闘ものだね。

用意されているステージ数はおよそ８ぐらい。もちろん好きな格闘家を選んでの２人対戦プレイもフォローされているぞ。

ちなみに、ゲーム中に登場する敵のなかには、以前にKANEKOの広告などで一般から公募したキャラクターも入っているそうだぞ。

８メガだけあって、グラフィックがけっこうきれい。動きのほうはどうなるかな？

これが一般から応募されたキャラの一人。

ゲーム中には気合いのこもった音声も入る予定だ。ハデな必殺技なんかも期待したいね。

BE-MEGA HoT MENU

PART 1

THUNDER FORCE Ⅳ

テクノソフト／7月24日発売／8,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

メガドラSHTの最高峰がもうすぐプレイできる！

発売直前の「THUNDER FORCE Ⅳ」を徹底攻略

今やメガドライブを代表するシューティングゲームとなった感のあるTHUNDER FORCEシリーズ。その最新作「THUNDER FORCE Ⅳ」の発売が、いよいよ間近に迫ってきた。みんなワクワクしていることだろうが、その前に、THUNDER FORCEシリーズの特徴を簡単に説明しておこう。

X68000版で発売された「THUNDER FORCE Ⅱ」から移植されたのが、メガドラ最初の「THUNDER FORCEⅡMD」。横スクロールと8方向スクロールのシーンがあり、武器を取り替えながら進む、という内容だった。次にこの続編である「THUNDER FORCE Ⅲ」が発売され、メガドライブ発売後、アーケード版としても発売された。この「Ⅲ」からは純粋に横スクロールシューティングとして楽しめるようになった。

そしてついに「THUNDER FORCE Ⅳ」が登場するわけだ。ルールは、「Ⅲ」とほぼ同じなので、戸惑うことはないだろう。あの超ハードな難易度は健在なので、腕に自信のある人は発売まで前作で腕を磨いておくように。

相変わらずの美しい画面。もちろん難易度も相変わらずだったりする。

背景の奥にある溶岩は、グネグネとラスタースクロールしているぞ。ROMカートリッジソフトを感じさせない。

ステージ1からステージ4までは、自分の好きな順番でプレイすることができるのだ。

まずは基本からマスターすべし!!

ナニゴトも、基本をおろそかにしてはいけない。ゲームの基本といえば、やはり操作に関すること。とくにシューティングゲームでは命。そのうえ、このゲームではもう1つ基本がある。それは、パワーアップに関することだ。まずは、この基本の2点をマスターすべし。

しかし、このゲームは基本だけをマスターしたのではクリアできないことは、みなさんご承知かと思う。それほど難しいゲームだからこそ、基本はしっかりとマスターしておきたいのだ。とくにアイテムに関しては、すべて把握しておく必要アリ。それでは具体的にポイントを紹介していこう。

基本となる操作方法をマスターしなければ、全面クリアなどは無理だぞ。

操 作

戦闘機(ライネックス)の移動は十字キー。攻撃、武器セレクト、スピードコントロールはABCボタンを使う。ボタンは自分の好きなように設定できる。

ぜひ知っておきたいのは武器セレクトやスピードチェンジが、ポーズ中でも使えること。慣れるまではポーズしてから確実に武器をセットしたほうがいい。

フリーウェイを装備しているときは操作感覚が少々違う。

壁ギリギリに近づくときスピードを落とすのもいい手かも。

アイテム

アイテムは最初からマップ上にある場合とユニットが運んでくる場合がある。アイテム運搬ユニットを見つけたら、できるだけ破壊してアイテムを取ろう。

パワーアップ用アイテムのほかに、ライネックスのストックが増える1UPもある。わかりにくい場所にある場合が多いので、場所を覚えておくといいぞ。

非常に見にくい場所にアイテムが置かれていることもある。

ツインショットがパワーアップすると、強力なブレードに。

気をつけるポイントはココだ!

それではいよいよ攻略に入ろう。いわゆる難しい場所、知っておいたほうがいいコツなどを選んで説明していくので、発売前に目を通しておくと、ゲーム攻略の参考になるはずだ。じっくりと研究しておこう。

しかし、このゲームをプレイするうえで一番大切なのは、忍耐力と記憶力だ。とにかく何度も繰り返して遊び、悔しさをかみしめつつ、2度とやられないように、やられた場所をじっくり覚えておけば、だれでもいつか必ずクリアできるはずだ。がんばれ。

個性的な敵は、攻撃方法も個性的で、見ているだけなら面白いのだが・・・・・。

一見簡単そうに見える面も遊んでみると十分難しいことがわかる。

ポイント❶ 面セレクトの上手な使い方

1面から4面まではプレイヤーの好きな順にプレイできる。この順番にもコツはある。しかも簡単なコツだ。

早い話が、自分の不得意な順にプレイし、やられたら即リセット。少ないコンティニュー回数がむだにならない。

コンティニューには回数制限がある。むだにするな。

1面から4面は、苦手な面から順に進めていったほうがいいぞ。

ポイント❷ スピードコントロールの上手な使い方

ライネックスの移動スピード変更は、なんと1%きざみ。スピードコントロールボタンを押したままでよい。ポーズ中に設定するのが無難だ。

オプション画面で設定すれば、死んだときやコンティニュー時のスピードはそのまま。

スピードはなんと1%きざみで変更できる。

オプション画面で、好みのスピードを設定しておくと遊びやすくなる。

ポイント③
特殊武器の使い方

5面をクリアすると、仲間の戦闘機にあるパーツが装着される。その後装備するオプションは、今までとは形状が違う。

このオプションで、パワーが貯められ、強力な光線を発射できる。しばらく弾を撃たずにいるとパワーが充塡(じゅうてん)される。ボタンを押せば発射。撃った反動もある。

パワーが充塡されるとオプションが光る。ボタンを押すと発射するのだ。

強力な武器なので、撃つと大きな反動があり、左に少しもどされる。

ポイント④
逃げるが勝ちさ！（ステージ1）

画面下の水上を移動するロボットが危険。龍のような敵ピアスが登場するころまで待ってから画面下に移動しよう。

ボスの弱点であるコアが赤くなると、ボスは一度水中に下がる。この後にコアが飛んでくるので、画面左上に退避せよ。コアが近づいたら右に逃げればよい。

マップは上下3画面分ある。マップが広いぶん、画面の外からの攻撃に注意しよう。

コアが近づいてきたら、画面の左から右へ移動して、この場をしのごう。

ポイント⑤
遅くするのも防御手段（ステージ2）

中盤以降に出てくるマルチＩ型が強敵。ライネックスの攻撃が当たるたびに１機ずつ増えていく。先に進んでからバックショットなどで攻撃だ。

ボスの両側にある砲台を破壊した後は、スピードを少し遅く設定したほうがいい。速すぎて流れ弾に当たる心配がなくなる。

攻撃すると増えるいやらしい敵。なるべく攻撃せずに通り抜けよう。

中ボスは意外に弱い。画面の左にシフトして弾を避けるのに専念しよう。

ポイント⑥
1UPアイテムは忘れずに（ステージ3）

爆撃機の下部には爆弾投下口のほかにレーザー砲台もある。ツインショットでは届かないので、フリーウェイやスネークを使って破壊しよう。破壊できない場合はレーザーをかわして素早く抜けよう。

ボスの手前ではスピードをやや落とそう。最後の爆撃機の上に１ＵＰがあるぞ。

爆撃機の腹部にあるレーザー砲台は、ブレードさえあればどうにか壊せる。

最後の最後でアイテム発見。爆撃機の上に1UPを見逃すな。必ず取ろう。

ポイント⑦
ボスは本体目がけて撃て（ステージ4）

ライネックスを追いかけるDD2とレーザーを撃つMダグラスが強敵。画面の左側から出現したりするので、画面中央で待て。上下には動かずに、ブレードで攻撃すれば、たいていはなんとかなる。

ボスと戦う場合、なるべくボスの頭より下に位置しよう。頭部からの弾に注意。

頭についているボールが光ったら、ボールが飛んでくる。油断をしないように。

ボスの周囲を囲んでいるボールは破壊することができない。ボスを攻撃しよう。

ポイント⑧
フリーウェイで遠くから攻撃（ステージ5）

アイテムが出現した後出てくるザコ集団とは常に上下に動きながら戦え。

戦艦にはなるべく近づかず、離れた場所からフリーウェイなどで攻撃。レーザー砲台には注意。戦艦の船首には１ＵＰがさりげなく置かれているので忘れずに。ボスは倒せないので画面左にいればよい。

最初にたくさん登場するザコ敵が意外に強い。ザコと思って油断してはいけない。

謎の光線にやられてしまう敵戦艦。いったい何が起こったのか。

ステージ6 は氷の世界だ

ステージ5をクリアした時点で、ライネックスは強化される。その効果が発揮できるのがこの面だ。オプション装着時にパワーを貯めれば強力なレーザー光線が発射できる。

海の中なので、敵は魚類っぽいやつが多く登場する。触手で水流を起こすクリスタルアーム、ライネックスをしつこく追い回すスワヌなどは、ザコとは思えないほど強い。

さらに体が透けて見える、気持ち悪いクリアドルフィン。上下に動きつつ、画面の左右から出現する。どこで出てくるかを覚えておかないと、出現と同時に体当たりされる。

小さな浮遊砲台は、壁などに張りつくと強力な砲台になるので、早めに始末したい。

触手クネクネの敵は、なんと水流を起こすこともできる。

狭い狭い通路には、1UPアイテムがある。絶対に取っておきたい。

通路を塞ぐ氷は、攻撃すれば破壊できるので安心。

ボスの狙いめはココだ！

中ボスのボルトパスは、何度も何度も復活する。弱点はボス本体ではなく、ボスを守るように周囲を回るリングなのだ。このリングを破壊しないかぎり、本体は復活し続ける。しかし、ここで強化した武器を使えば意外と簡単なのだ。

ボスの外観は、ステージ2のボスに似ているが、強さは段違い。まずは上下のパーツを破壊するのだが、ボスはときどき画面左に体当たりしてくるので、正面からの攻撃はあまりオススメできない。ライネックスに近づいたとき、上下に炎を吐くので、なるべく離れてすれちがうようにしたい。

大きな玉は4つの小さな玉に分裂する。攻撃すれば破壊もできる。

両脇の砲台を倒した後も攻撃が続く。このときの玉は破壊できない。

ステージ7 はドロドロの溶岩だらけ!!

火山地帯がそのまま洞窟になってしまったような面。ところどころに溶岩が溜っていて、進路は極めて狭い。どこを通るかによって、手に入るパワーアップ、出現する敵が変わってくる。また、オプションとシールドが入手可能な進路を覚えておこう。

やや大きな敵フラナガンは、多数の弾を前方に発射する。前方にしか攻撃できないのが欠点なので、スネークなどを使えば簡単に倒せる。また地形が狭いなどでスネークが有効なことが多い。

中盤には、ライネックスめがけて一直線に飛来するギュイが、複数で登場する。なんとこのギュイ、地形である壁さえも破壊して、直進してくるという、恐ろしい敵だ。

小さなツブツブは普通に攻撃すれば壊せるが、ハンターではダメ。

ビームを発射する敵は、中央の弱点を攻撃しないと倒せないのだ。

クルクル回転しながら迫る敵は、壁も強引に破壊してしまう。

ボスの狙いめはココだ！

中ボスは、いわゆる多関節キャラクターのモノトレラー。動きは非常に読みにくく、進む方向はキッチリと直角に方向転換する。頭部からはレーザー光線を、しっぽからは誘導ミサイルを発射する。

ボスのアンドラーは、「THUNDER FORCEⅡMD」に登場する、恐竜型のボスに似た形だ。背中からゴミのようなものを吐き出し、このゴミが砲台となり、壁に張りついて弾を撃ってくる。ある程度ダメージを与えると、形態を変え、起き上がって、弧を描くような弾を撃ってくる。あと、画面右側には進まないこと。

最初は床にへばりつくように、ゆっくり歩いているボスだが、

ダメージを与えると起き上がる。時々体当たり攻撃が来るので注意。

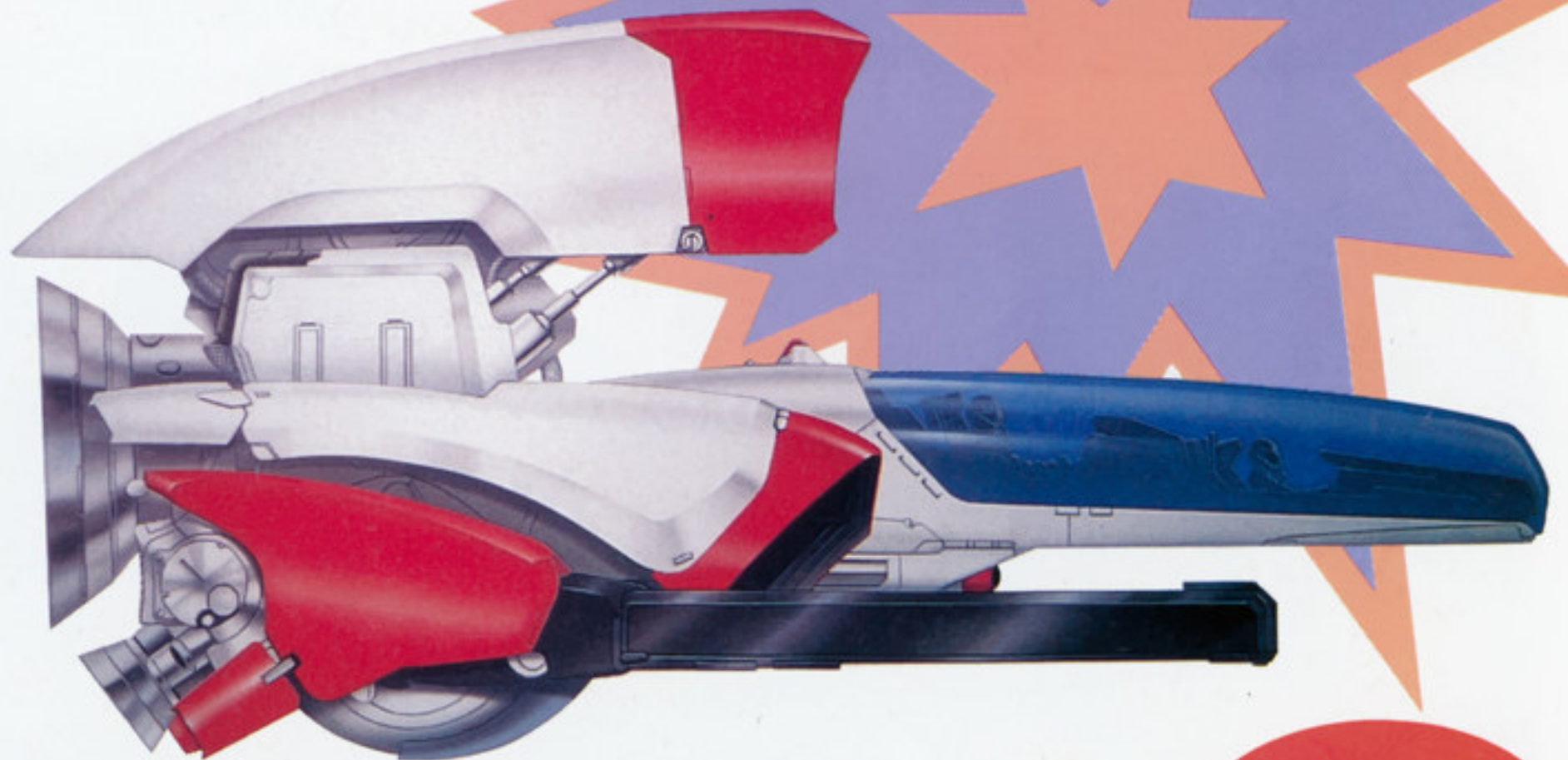
後の面ほど難しい　だから面白い！

その後もまだ続く！

今回は、ステージ1からステージ7までの紹介&攻略をしてきたが、この「THUNDER FORCE IV」は、全部で10ものステージが用意されている。ということは、この後にもまだまだ面があるということなのだ。今まで紹介してきたのはさわりに過ぎず、8面以降が本当の勝負である。もちろん、難易度もさらに上がっていく。しかし、8面以降にどのような場面に出会えるかは、実際にプレイするみなさんのお楽しみ。だから、あえて内容には触れないことにしておこう。だけど、いままでのTHUNDER FORCEシリーズをやりこんできたファンなら、だいたい予想はできるんじゃないかな。たとえば「THUNDER FORCE III」にあったボス的な強力な敵が連続して登場する面などは、今回も間違いなく用意されていることだろう。できるだけ多くのユーザーがエンディングまでいくことに期待したい。

MANIACをクリアへ

ちなみにこのゲームでは、オプション画面でゲームの難易度を調整できる。EASY、NORMAL、HARD、MANIACの4段階から選べるのだが、どうやら難易度によって、エンディングのミュージックが異なっているらしい。エンディングまで行けることは喜ばしいことだけど、EASYでクリアしたからって自慢にはならないぞ。最終的には、MANIACで全面クリアしてこそ、真のエンディングを見たと言えるのだ。また、シューティングが得意でない人も、EASYをクリアすることを目指してほしい。

というわけで、この後の画面は、ゲームを買ったキミが、自分のウデでなんとかしてエンディングを見てくれ。

おもちゃショーレポート

やっぱり「THUNDER FORCE IV」は大人気！

一般招待日には長い列ができたほど

東京おもちゃショーの話題は、今月号の特集でも取りあげているが、この「THUNDER FORCE IV」も東京おもちゃショーに出展されていたのだ。なかでも、一般招待日だった6月7日には、「THUNDER FORCE IV」をプレイしようという人で長い列ができていたほどだ。

ギャルズの2人が受付でお出迎えだ。「テクノソフトブースへようこそ！」

さあ、ゲーム大会スタート。まだ発売されていないのに、みんな次々に難関を切り抜けているぞ。スゴイなあ。

「おめでとう」。ゲーム大会の高得点者にはギャルズからプレゼントの贈呈。

単独ブースを出していたテクノソフトでは「THUNDER FORCE IV」によるゲーム大会を開催したほか、クイズ大会、ギャルズとの撮影会などイベントももりだくさんで、人が絶えることはなかった。

ゲーム大会でもさすがメガドラユーザーというだけあってか、高得点を出したユーザーもいたようだ。いかにも発売日まで待っていられないという心境なのだろう。

「はい、チーズ」。ギャルズとの撮影会。

メーカーさんからひとこと

「THUNDER FORCE IV」はまもなく発売になりま～す。売り切れないうちに早めに予約しておくのが正解だヨ。それから発売日前までは「THUNDER FORCE III」で練習しておこう！　「腕を磨いて待っててくれ!!」

BEEPLE LAND びーぷるランド

笹の葉サラサラ七夕だったね。短冊に願い事を書いたかな？　忘れてた人はハガキに書いてこのコーナーに出してみよう。ひょっとしたら、かなうかも…

今月の論

海外ゲームの移植

あまりに迷作を生むのでメガドラの評判さえ落としかねない移植は、やめたほうがいい？

●基本的には賛成です。でも、そのままの移植には大反対です。所変われば品変わるというわけではないですが、日本向けにアレンジされてない移植はイヤだと言いたい。「ベアナックル」のブレイズのスカート丈を長くしたりと、日本のものを海外で発売される場合かなり手直しされているようですが、その逆は聞いたことがありません。日本のＭＤユーザーを軽く見ている証拠です。メッセージなど、日本語に訳すべきところは直し（英語は読めない…）、コンティニューや、セーブ機能がなければ追加してほしい。遊んでいてつらいところばかりでは、感情移入もできません。現在の海外ゲームの売り方は、メーカーが楽をしたいだけの手抜きソフトとしか受けとれません。日本人向きのアレンジを期待してます。改善されれば、きっと多くのユーザーに受け入れられるでしょう。

（埼玉県・榎田剛士・22歳）

●ほんとうに面白く、日本人好みであるかを、判断しているのだろうか。「テトリス」や「ポピュラス」のように日本人の思考では思いつかないものは新しいタイプということで、それなりに受けたと思う。ところが「ソード・オブ・ソダン」のようなタイプは国産のほうが完成度がいい。もともとアクションやシューティングの水準は高いのだから、その種のゲームを移植すべきでない。今後も粗悪と思えるゲームを出し続ければメガドライブの評判が悪くなります。

（香川県・篠原一太・25歳）

●おおいにけっこうなことだと思います。最近論争中の貿易不均衡の問題も、これで解決されるかもしれないし（？）。ほんとうに海外ゲームというのは日本人には考えつかないような物が多いので。これからはCD-ROM主流になってくると思うけど、今の日本のゲーム業界では、この媒体をいかしきれるものは出てきにくいと思う。とくに日本人が好むSLGやRPGの分野では「ドラクエ」やボードゲームタイプばかりで、「ドラッケン」や「ポピュラス」的な発想が出ていない。海外移植はそんな日本のゲーム業界にプラスのメリットを与えるのではないでしょうか。

（愛知県・船越俊保・18歳）

●海外ゲームに対する評価の低さは、ほんとのクソゲーは別としても、ユーザーたちのゲーム観の狭さにあると思う。つまり日本の似たようなゲームばかりしているために、それ以外は受けつけなくなってしまい、「変な〜」と決めてしまうのではないだろうか。外国のメーカーは比較的、新しいものや、斬新なアイデアのもの、他のメーカーの出していないものを考えているように思う。しかし日本のメーカーの多くは、どこかも似たような、シューティングやRPGなどをいまだに作っている。インベーダーゲームの亜流が街にあふれた頃から何も変わっていない。ゲームについて大国になったにもかかわらず、いまだある種の枠から抜け出せないのだ。

（千葉県・ヴィドロ・24歳）

●僕の場合は大賛成です。もっと移植してもいいと思います。今年のはじめにファミコンを卒業しようと、メガドラを選びました。SHTやACTゲームが多いことやアーケードからの移植が多いこと、そして海外ゲームの移植が多いことに他のゲーム機にはない新鮮さを感じました。海外ゲームこそが「メガドラらしさ」だと思います。ただ注意しないととんでもないものをつかまされるので、批判意見が多いのもうなずけます。

（大阪府・森川俊昭・15歳）

●移植されたソフトについて「キャラが日本人にあわない」という声をよく耳にします。しかし、キャラ、シナリオ、色使いを日本風にアレンジしたところで「海外ソフトはキョーレツで嫌だ」と言っていた人たちがそれを買うでしょうか？　僕は買わないと思います。それなら日本風なんて無視して、「おれは変なところが好きなんだ」と言ってくれる人のために、そのまま移植してほしいです。ただ、好まない人に「買って損をした」と言わせないよう〝このソフトはアメリカナイズだ〟とか、パッケージに書いてあってもいいですね。

（大阪府・清田和義・14歳）

SEGAはこう考えている

海外版ゲームの移植に関しては、国内市場とユーザー層の特徴を考慮して判断しています。アメフトなどのスポーツゲームは共通点も多く、違和感なく受け入れられますが、「TOEJAM＆EARL」のように国内では到底思いつかないアメリカナイズされたゲームは、一部の層を除いて受け入れられません。しかし〝異色ソフト〟という独自のゲーム感で話題を提供しています。今後もラインナップの一翼として、市場環境に合致したものを、積極的に移植していきます。

10月号のテーマは
延期はもはやお約束？
新作ソフトの発売予定についてです

【ＢＥメガ総括】移植はまかりならん！ていう鎖国論を唱えてくる人はいなかった。最近はジェネシスのほうが元気もいいし、たくさんの人が興味を示しているわけだから、やっぱり移植はガンガンやってほしいね。ただ、たとえば洋画で気の利いたセリフが直訳というわけではないように、日本人向けのアレンジが大切。ハードに対応させるだけの移植をする時代はもう終わらせたいね。

ゲーム 言いたい放題

●受験生にもかかわらず、「シーザーの野望II」を買いました。前作はそれはもう、ひどいものでしたが、今回は違いました。ほんとうにリアルなクォータービュー画面、自分の部隊が強くなっていく様子が細かくわかる部隊ステータス、そしてとても便利な可変ウィンドウシステムなど、良いところがたくさんありました。しかし、やはり気にいらないところもあったのであげておくと、敵の部隊の成長度がわからない、混戦になると画面が見づらいなどがあります。なかでも、せっかく自分で船が作れるようになったのに、海戦を楽しめる面が少ないのはたいへん残念です。でもこれは絶対買いの1本だと思います。マイクロネットさん、ご苦労さまでした。

（京都府・北川・17歳）

●「アドバンスド大戦略」をはじめてもうすぐ1周年になる。途中つまずいて放り出すこともあったが、ひたすらプレイし続けている。現在はコーカサスでソビエト軍と戦闘中だ。無論、まだ一度も解いたことがない。発売日に購入してから、今までずっと同じデータファイルだ。いまだかつて、ゲームのエンディングに涙するという感情に出会ったことはない。しかしこの大戦略のエンディングがどんなに簡素なものでも、目を赤く腫らすだろう。苦労したのだから。しかし終わるのは1年後、はたまた2、3年後になるかもしれない。終わっていないのに言うのも妙だが、制作スタッフに限りない感謝の言葉を述べたいのだ。

（高知県・毛利源来・18歳）

●「アイル・ロード」をプレイしてみて。オープニングシーンに壮大さを感じつつゲームに入った。声が聞き取りづらく、ディスクアクセスにも時間がかかる。歩いていて開けた場所に出ると急に歩行スピードが増し、マッピングしてるときは最悪だ。そしてとどめは音楽。ドラムをボンボンたたいた調子の音ばかりで、聞いていると神経がまいってしまう。しかしながら、ビジュアルはかなり凝っているし、声も知っている声優さんのせいか耳ざわりがよいので助かる。でもゲームは、絵や音ではない。ゲーム性のデキだ。面白くて、プレイしやすいものに仕上げてくれれば合格だが、これにはそのへんが欠けている。でも、壮大さは本当にあるので、のめり込みたい人には最適かもしれない……。

（茨城県・オラ・ヤルデ・17歳）

●バトルマニアは大ファンになったぞ。美少女キャラやマニアックなギャグで肌のあわない人も多いだろうが、「ヴァ○ス」シリーズと違って、ゲームがしっかりしている。システムに工夫があり、バランスもイイ。マリア・マニアに惚れてしまったキミ、このゲームセンスがわかるキミ、「バトルマニア」ファンクラブを作らないか。

（千葉県・真部浩志郎・22歳）

●なかなか良かったですよ。「デスブリンガー」脚本そっちのけで主人公たちを育てることに熱中しています。スキルさえあれば装備品や、魔法が自由に使えてしまうので、たとえば、騎士を志す主人公をバリバリの魔法使いにしたりできます。ただ、敵の攻撃を受けた回数でHPが上昇したり、MPも使わなければ上昇しないので、ストレスがたまります。経験値稼ぎよりつらいでしょう。ですからたとえば「ファイナルファンタジー」シリーズを一通り遊んで、IIが最高という方にお薦めします。ゲーム自体や、脚本はありふれたものですし、ビジュアルシーンを除いてしまえば、MEGA-CDである意味さえなくなりますが。

（東京都・石川達也・23歳）

●発売前の評判が非常にイイので「カメレオンキッド」を買ってみることにした。海外アクションということで、「またソード・オブ・ソダンみたいだったら…」と期待していなかったのだが。ところが、面白いのである。海外ソフト特有の操作性の重みもなく、内容も、いろいろなキャラに変身できるところがいい。とくにサムライキッドの下突きでブロックを崩すのは快感！　とはいえ、どんな面白いソフトにも欠点はつきもの。最大の問題点はクリアするまでに時間がかかりすぎること。ステージごとにでも、コンティニューをつけてくれればと思う。でも良いソフトであることには変わりはない。時間と電気代に余裕のある、アクション好きの人は買いですよ。

（香川県・観ールネッサンス・16歳）

――予想を裏切る（？）デキの良さは、以前「ソード～」に対して寄せられたたくさんの意見の賜物かもしれない。これからもするどい指摘をガンガンしてくれな。

イラスト

山形県・天野屋精肉店

大阪府・AKD

大阪府・泉樟葉(17)

神奈川県・藤丸信明(17)

神奈川県・川久保孝盛(18)

【ピンピントーク欄外編】UFOキャチャーをやっていたカップルが、「青いフェリックスみたいなやつ取って～」とほざいていた。まだまだ知名度の低いソニック…（茨城県・毒霧・16歳）　この場で告白します。私、母のへそくりでメガドラを買いました。母は気づいているようですが、父にばれるといけないようで何も言ってきません。ごめんよ母さん！（大阪府・愛し狂っちゃうぜ・15歳）

ギョーカイに言いたい！

●祝!!「NIGHT STRIKER」発表。この朗報を聞いて喜んだのは私だけじゃないと思う。操作感覚や映像など、忠実な移植は無理かもしれませんが、急がず、名作の名を傷つけぬようお願いします。

（福岡県・かーばんくる）

――待望のタイトー大作発表で、同様のハガキが多数来たよ。メガドラ向けアレンジを期待!。

●セガはよくキャラクターゲームを出しますが、はっきりいってつまらない。ミッキーや子会社のセガ・オブ・アメリカが出しているモンタナなどは、まだいいほうです。低年齢層はほっといてもゲームをほしがる世代に育つので、そうした子供向けのキャラクター商品よりも、別の方面に力を入れるべきだと思う。たとえば「東京ラブストーリー」などのトレンディドラマのゲーム化でＯＬをターゲットにするとか。子供よりも大人のほうが金持ちであるということを覚えていてほしいものです。

（ハワイ州・苦勢体臭）

●メガドラに万人向けのゲームをという声をよく耳にします。ユーザー層を拡大してハードの売上を伸ばしたいという考えなのでしょうが、ほんとうにそうでしょうか。ゲーム機をあまり知らない人はスーファミを買ってしまいますし、なによりもWONDERMEGAの価格設定は大学生以上のおもちゃです。こうした事実があるにも関わらず、ソフトだけスーファミの後を追う必要があるのでしょうか。メガドラの築いている独特なマーケットをうまくいかすべきです。例えば知的な電子遊戯としてディスクマガジンはどうでしょうか。始めは商売にならないでしょうが、他機種に先んじてぜひお願いします。

（東京都・山田高史・17歳）

――かつて遊んだメガドラも、最近はどうもほこりをかぶりがち。そんな人たちのニーズが満たされるといいね。

●最近は複数の機種に移植されるタイトルが増えてきました。しかし複数のハードを持つユーザーも増えてきているため、最もうまく移植されたものが選ばれているのではないでしょうか。しかもMEGA-CDはまだ普及していないので、よほどの差別化が必要です。よくMEGA-CD版ではサウンドを良くし、オープニングとエンディングにアニメを入れて差別化していますが、いくらアニメがすごいといっても、ＴＶに勝てるわけではないし、何度も同じシーンを見たいとは思いません。他機種版に負けないためにもメガドラ用に移植するメーカーさんは、キャラの動作パターンやオリジナル面を増やし、ゲーム性の部分を高めることに力を注いでほしい。

（岐阜県・渡辺光）

――アニメのためだけの大容量じゃないから他にも考えてほしいね。

●待ちに待ったSLGがついに出る!! 太平洋戦争「提督の決断」非常にうれしいかぎりです。でも、出ると聞いてやったー!!と喜んだはいいが、値段をみてガックリ…。なんで光栄さんのソフトは異様なまでに高いの？　あんなに高かったらちょっと簡単には買えませんよ。どうにかしてほしい。まっ、最近はどのソフトも高価だけどね。もっと気楽に買えるようなゲームの市場がほしい。

（島根県・小西大・24歳）

●MEGA-CDで音楽用ＣＤを聞くとき、殺風景で面白くないので、専用のROMカセットを作ってはどうでしょう。たとえばヨーグルトのグラフィックが入っていて音楽に反応して、ロパクで踊るとか。女性ボーカル用のティリスや、アリシアとアネットのデュエットパターンがあればいろんな曲に対応できます。ビクターさんぜひご一考を。

（大阪府・藤田幸彦・20歳）

――MEGA-CDとWONDERMEGAは音楽ソフトを聞くときにも、操作のためやっぱりモニターが必要になるから、こんなソフトがあったら楽しいだろうね。

●最近は新作スケジュールの欄を見ても「どうせ延びるだろう」と思うようになってしまっている。確かによいゲームを作るには、それなりの時間がかかる。諸般の事情というのもあるだろう。しかしそれを理由として発売日を延期したり、未定の欄に置いておくのはどうかと思う。ユーザーにとって発売日が延期されることがどんなに虚しいことか…。メーカーはもっと真剣に考え直してほしい。なにも不眠不休で開発しろとは言わない。その誠意を見せてほしい。

（神奈川県・Ｋ・２・18歳）

――実際のところ発売日の設定は難しい。諸般の事情でやむなしと肯定するか、否か。10月号の論でお待ちしています。

宮崎県・清水素行

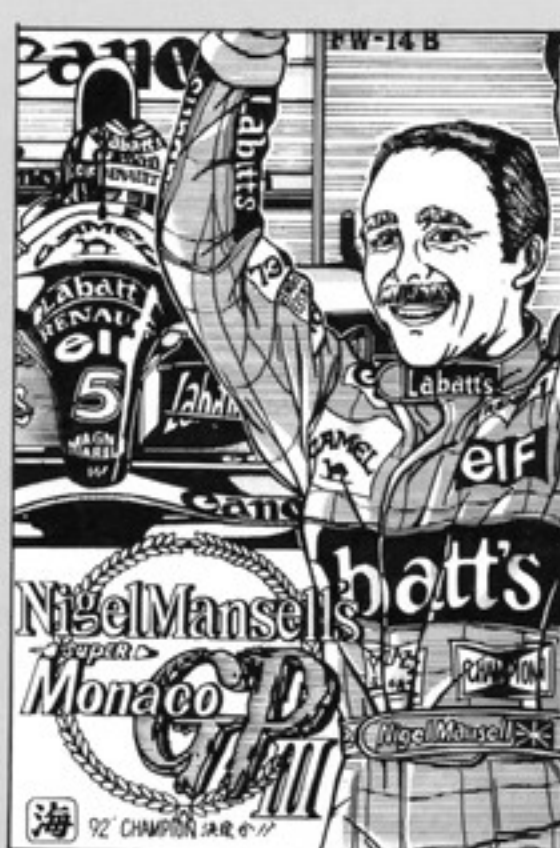
兵庫県・TARO

愛知県・永谷志朗

福岡県・獅子の井功

東京都・榊原健一朗(19)

北海道・海野卓(17)

【いちゃもん言いたい放題】７月号の高橋康夫!!「秋葉原に行けば見つかるよ」だと～。関東の人間ならいい。しかし関西や、九州、四国、東北、北海道の人たちはどうする。ソフト代より高くついてしまうぞ。俺はこの投稿を見て思わず少しやぶいてしまったゾ(三重県・怒りのユーザーM・19歳)――予想どおり怒りのハガキ殺到、これは徹底討論かな。まあ、問題の根源は別にあるんだけどね。

BEメガフォーカス

●メガドラは硬派だ！と思っていた僕には衝撃的なソフトを発見してしまいました。その名は「ディヴァインシーリング」。なんとこのソフト18禁のゲームらしいのです。女の子が２人描かれているパッケージは紙製で、「ＭＤ用」としか書いてありません（セガの許諾に関する記載がない）。定価は9,800円です。買おうと思ったけど、高校生なのでだめでした。このソフトはなんなのでしょうか。

（岐阜県・パーフェクト熊さん・16歳）

●セガ無許可のソフト、男の欲望に耐えられず（笑）購入しました。内容は縦スクロールのシューティングで、クリアすれば、エッチな画面が見れるというものですが、ショボいグラフィックに見づらい敵の弾、汚い攻撃をするボスキャラ（クリアは難しい）とどうしようもない！　目的の画面もパッケージから想像してはいけません。

（東京都・ダイオキシン・22歳）

バランスがメチャ悪い。最終面はまず見れない。

目的の（？）画面。これに一万円はむなしいゾ

――他にも麻雀などが見つかってるけど、この件ついてセガは「現在、法務部において調査中です」とのこと。海賊版は普及の証とはいえ、問題は多い。大切なお金、よーく考えて使おう。

4コマまんが劇場 MDくん

東京都・H2P（18）

やっとCDのおいしい季節になったね。たまには腐ったのもあるから要注意!?

愛知県・プ（17）

２コマ目の口が本当に不満そうに見える。息子の喜ぶ顔が見れる日はいつ？

7月号のゴメンナサイ

BEメガホットメニューＰ.64の編集部対抗ゲーム大会の記事のなかで、HIPPON SUPERとマル勝の順位が入れ替わっていました。（角川のZ佐藤くん、許してねん♡）

6月号プレゼント当選者発表

表紙リフレッシュ記念『WONDER MEGA』
神奈川県・若井栄一

①お好みメガドライブソフト（30名）
北海道・新藤孝男、長野県・佐藤真、大阪府・柴田幸夫
大阪府・小林武則、兵庫県・吉田久義、福島県・金森君枝
鳥取県・永山則彦、千葉県・徳原宏道、東京都・吉川正弘
富山県・内野栄司、千葉県・永吉光、愛知県・飯尾幸一
大阪府・山田啓介、茨城県・向山祐二、埼玉県・上坂博英
埼玉県・黒田民生、山梨県・中尾佐富美、熊本県・榎木重人
東京都・沖島和夫、長崎県・大津陽一、東京都・日野慶次
埼玉県・大成一郎、青森県・中丸幹也、東京都・栗山一成
大阪府・長野正之、島根県・伊藤友子、香川県・山本賢一
群馬県・小坂美和、群馬県・諸星直次、岩手県・中島伸幸

②お好みゲームギアソフト（5名）
岡山県・福島修、茨城県・黒石善明、大分県・岩田秀樹
熊本県・鶴田典明、新潟県・長島健一

③「アイルロード」ポスター（10名）
鹿児島県・根本克己、兵庫県・服部繁久、秋田県・倉本真由美
奈良県・森川哲夫、愛知県・田中由美
山口県・財津景一、愛知県・谷山亮一、神奈川県・奥田秀明
東京都・豊崎明美、東京都・酒井昭代

④マイクロワールドマグカップ（5名）
長野県・若月哲也、東京都・寺田一幸、徳島県・黒河宏純
北海道・中者真一、山口県・粟津征勝

⑤ソニック下敷＋「シャイニング・フォース」ステッカー（20名）
山梨県・堀内秀樹、千葉県・熊谷逸平、千葉県・岡野敦之
千葉県・居原田真、香川県・村上哲哉、大阪府・徳井靖
静岡県・守田健太郎、神奈川県・岡伸幸、北海道・勢旗直紀
新潟県・鹿田和仁、福島県・平間哲也、千葉県・武田実
宮城県・佐藤尚人、宮城県・佐々木大奈、奈良県・池尻大輔
千葉県・山崎高嗣、鳥取県・石川一成、東京都・藤井栄司
青森県・須藤公介、千葉県・阿井俊弥

びーぷるランドへの投稿は……

論	●10月号のテーマは「新作ソフトの発売予定」です。品質の改良や営業上の理由から、とかく変更される予定日。はたしてこれはしかたのないことなのか。みなさんの意見をお待ちしています。また、テーマの希望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。
ゲーム言いたい放題	●ソフトを診察（プレイ）して、診断書を書いてください。不健全なヤツ（？）には、どうすれば良くなるか処方箋もつけてあげよう。
ギョーカイに言いたい！	●ゲームのギョーカイ（メーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど）に何か言いたいことがあったらこの場を使おう。
ビンビントーク	●まさにＢＥメガ読者の無法地帯。ゲームに限らず、君たちのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、ハガキに書いて送ってね。一発ギャグもＯＫ。ノリのよさで勝負だ。ＢＥメガフォーカスは「そっくりネタ」、写真ネタも大募集。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。常連なんかに負けるな。初投稿者大歓迎だ。

四コマまんが「ＭＤくん」　ネタには困らぬ（？）ＭＤくん。痛烈な風刺を期待してるぞ。

なお、“びーぷるランド”採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……２名（うち１本はハガキ掲載者を優先）
●特製テレフォンカード……10名
を差し上げています。　発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき　〒108 東京都港区高輪2-19-13　ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP! メガドライブ』編集部（〇〇〇〇〇コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

新コーナー企画中――乞うご期待

★びーぷるランド採用者プレゼント：（ソフト）：兵庫県・岡本也寿子（特製テレカ）：岐阜県・近藤利弘、大阪府・清田和義、三重県・阪崎昌巳、島根県・小西太、大阪府・田中伸一、大阪府・藤田幸彦、千葉県・真部浩志郎、岐阜県・渡辺光、愛知県・船越俊保、福岡県・月成康子★６月号読者レースセット当選者：東京都・山下広樹、静岡県・竹内恵子、富山県・佐々木満、長崎県・大村慎一、千葉県・浜口正直

ジャムおじさんの

本音で迫るTVゲーム業界

Writing/ジャムおじさん

追跡シリーズ メガドライブが危ない！

Part4 おもちゃショーを見て感じたメガドラの可能性と今後

バブル経済崩壊の影響がＴＶゲーム業界にも押し寄せてきて、セガも最近ちょっと元気がないような気がする。しかし、おもちゃショーでは違っていたようだ。

クオリティの高さが光るメガドライブ

今年も６月に開かれた東京おもちゃショーに行ってきた。ジャムおじさんにとっては、４回目の東京おもちゃショーである。もちろん、目当てはメガドライブやスーパーファミコンの新作だ。

まず、メガドライブ陣営について言えば、最近３年間でもっともソフトが充実していたと評価できるのではないかと思う。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」や「ファンタシースターⅣ」など、ピカピカと目立ち、話題性のあるソフトでユーザーを引きつけていたのはこれまでのショーと変わりないが、ソフトのレベルではセガ、サードパーティーともに着実にレベルアップしていることは一目瞭然。ジャムおじさんとしても高く評価したいところである。

これは、いままでのメガドライブの歴史において、面白くないソフトを出していたサードパーティーがスーパーファミコン陣営にシフトし、今後メガドライブがセガと実力派サードパーティーによって支えられる、質的レベルの高い構造に転換しつつあることを示している。したがって、メガドライブの将来は、長い目で見ればむしろ明るいと言えるかもしれない。

差別化できるサードパーティーの囲い込みを急げ

しかし、いまは景気後退局面である。サードパーティーから見れば、長期的な視点よりも、当面の企業利益をより重視していかねばならない状況。こんななかで、どんなにつまらないソフトでも確実に３〜４万本は売れるスーファミのほうに魅力を感じるサードパーティーが増えてくるのはやむを得ないことかもしれない。今回からはサードパーティー対策について僕が感じることを述べてみたい。

セガが当面もっとも戦略的に重視すべき点は、やはりメガドライブというハードの個性を高めていくことだと僕は思う。かつてメガドラが100万台くらいしか普及していない時代に、スーファミやPCエンジンで出たソフトがメガドラでも出るということが重要なポイントとなっていたが、メガドラが300万台近くまで普及している現在では、むしろ求められているのはメガドラでしか遊べないソフトをいかにしてそろえ、個性を高めていくかである。気のきいたユーザーならスーファミもメガドラも所有しており、ソフトに応じてハードを使い分ける時代に入ってきているからだ。裏返して言えば、それだけメガドラユーザーのマニアックでなくなり、大衆化が進んできていることを示している。

ほかのハードでも遊べるソフトが発売されていれば、日頃使っているハードのソフトを買ってしまうのがユーザーの自然な〝ビヘイビア（行為）〞である。たとえば、光栄の「三國志Ⅱ」が同時期にメガドラ版とスーファミ版で発売されたが、ユーザー層が重なっている現在においては、思考処理スピードが早かろうと遅かろうとスーファミを使い慣れていれば、スーファミ版を買ってしまう。

かつてのセガなら、アーケードゲームの移植をハードの個性化につなげていたが、アーケードゲームのヒット作が出てこない現在では、こうした差別化ができないどころか、かえって〝アーケードの雄〞カプコンのゲームが楽しめるスーファミにどんどん差をつけられていきそうな気配である。

セガが差別化していくうえで、どのサードパーティーと手を組むべきかは次号で展開していきたい。

6月4日〜7日まで4日間、幕張メッセで開催された今年の東京おもちゃショー。一般招待日のセガブースには人がいっぱい。

三國志Ⅱ

MDでもSFCでも発売された「三國志Ⅱ」。

ソフトの価格が高いのがちょっと……。

前作が好評だっただけに「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」への期待は高い。

Sega Falcom

ACT.10

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly

新入社員です。よろしくお願いします!!

五月病のシーズンもとっくにすぎ、新入社員も会社に慣れてきたであろう、この頃。セガ・ファルコムのニューフェイスのうち４人に、ご登場願った。

「会社の雰囲気(ふんいき)は、とても静かです。みんな仲がいいんですけど、モクモクと仕事をしているといった感じですね」「会社の規則で面白いのはジーパン禁止。でもみんな、わりとラフなかっこうしています。あとは、毎週火曜日に朝礼あるんです。持ち回り制で、１人ずつ３分間スピーチをやるんです。人前で話すのを鍛(きた)えるためなんですけど。ネタは何でもいいんですが、自分の番が回ってくるとアセりますね」「仕事は大変です。最近は残業が多いので、よけいですね。慣れないことばかりですが、みんなに助けてもらってがんばってます」。

ニューフェイスによるセガ・ファルコムの活躍に、こうご期待。

女性スタッフが、華をそえてがんばってます!!

ハニー美加よ

セガ・エンタープライゼス出向社員。セガ本社と、セガ・ファルコムとの連絡係を務めている。５月に入社したばかりの、とても明るい女性スタッフ。

趙雲子龍

セガ・ファルコム開発スタッフ。コンピュータグラフィックの専門学校を卒業後に入社。ファルコムゲームのファンで、大の「ソーサリアン」好き。

落合照世

セガ・ファルコム開発スタッフ。美術専門学校卒業後、入社。ハードロックをこよなく愛す。グラフィックがうまく描けないときは、ゲームで気をまぎらすとか。

昇龍軒

セガ・ファルコム企画管理部スタッフ。ほかのスタッフよりも、少し遅れて５月の入社。メイン担当は事務だが、開発部のスタッフを補佐(ほさ)することも。

いいたいコラム別冊

セガ・ファルコム取締役　矢野一隆　仁義なき業界オチ CES版

「これでどうだ／」とばかり究極の値下げファイト。ジェネシスとスーパーNESが競っての値下げ大発表が始まった今年のサマーCES・イン・シカゴ。不景気でエントリー会社が減ったため年に1回にしようか。イヤ、思い切ってやめちゃおかなんてウワサが飛ぶ会場の中で元気なのはウチらゲーム業界。今年は、久々にターボグラフィック（PCエンジン）も参加しての三者そろい踏み、再挑戦になるかハドソンTTI。首位に立ったシェアを守りきれるか、ジェネシス。初めてのハード値下げで見栄も外聞もないスーパーNESは、はたしてシェアを奪い返せるか。

本格的にCD-ROMマシンが投入される今年のクリスマスシーズンを前にUSマーケットは、不振な日本マーケットを後目に表舞台でのモリ上がりは今回もはてしがない。

と、こんなふうなCES会場レポートはきっと他のヒトが書くだろうから今回は、シカゴ・アフター6。

CES名物その1は、なんといっても各社のパーティーだ。なにしろハードメーカーやソフトハウスの担当者の大部分が集まっているのだから、これはにぎやかだ。

ただ日本と違うのが連日4日間どこかでパーティーがあって、しかもいつも同じ顔がそろうようになっていること。「またまた皆勤ごくろうさま」などといいながら、ただカクテルでただシュリンプをかじる。それにしても、アメリカ人はなんでこんなに海老が好きなんだろうか。

ところで、アメリカのパーティーのいいところは、会場入口近くにセットされたバーでドライマティニなどをもらえば、もうそのままパーティーに突入してしまうこと。主賓のあいさつもなければ、乾杯もない。それにときどき、イベンツなんかがあったりして、本当に楽しめる（オマエは日本のパーティーだって楽しんでいるじゃないかという声もある）。おまけにゲストが乗れば、エンドレス。前回、ラスベガスのセガパーティーは戦勝気分に乗りに乗り、夕方6時から始まったパーティーが真夜中になっても終らず文字どおりゴーゴーパーティーならぬイケイケパーティーとなりすごかった。

今回のセガのパーティーは、うって変わって、さりげなく上品なスタイル。シカゴ一高いビル、シアーズタワー内のクラブでカクテルパーティーで、もう余裕よゆう。

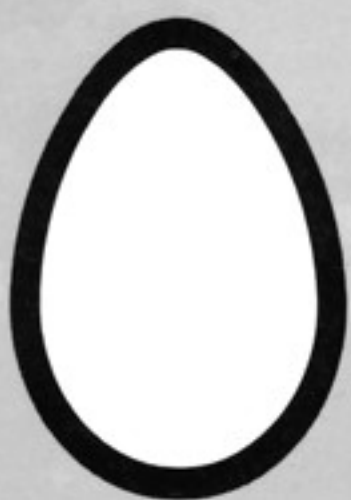
トクマ（そうホンヤさんの）のパーティーも例年どおり、例のホテルであったのだが、今年は社長が出席できずパーティーでは、社長コメントの代読があり、これが長かった。というのも通訳が入るので2倍時間がかかってしまうのだ。タイクツして山森隠居さんとスミで騒いでいたら司会さんに怒られてしまった。ちなみに山森サンはトクマの取締役。だってパーティーゲストは、日本人ばっかりなのになんで英訳なの？

今回印象に残ったパーティーはホット・ビィの誰かのバースデイパーティーだった。ネービイピアにある高層ビル最上階レストランにホット・ビィの高橋社長がよんでくれたのだが、まさに100万ドルの夜景。ぜひ次にはイイオンナと（世界各地にこういうプレイスがいっぱいあるのだが、肝心のイイモノが調達できなくて全部ペンディング中）。

でもハドソンTTIの船上パーティーが一番だったかな。ミシガン湖に浮かんだ大型クルーザーでのパーティーだ（セガも2年前にやった）。工藤社長も、ちゃんと例のテンガロンハットでいました。

そしてパーティーが終わるとアンダーグラウンド・ミーティングをするためにシカゴ第2の名物、日本語カラオケクラブに散って行くのだが、その話はまた今度。こっちのほうがオモシロかったかな。

CESの会場じゃないけど、紛れもなくステイツでの1コマなのだ。ふだん恐そうな加藤社長もごきげん（？）

どこにいってもマイペースな矢野取締役。今夜も、また夜の巷に繰り出してマジメに人脈を広げているらしい。これホント！

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

7月8日(水曜日)発行 ©SIMS CO.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992
第000004号 月刊 編集協力『BEEP！メガドライブ』編集部
Vol.4

近況 「カプコンのクイズ殿様の野望」問題文全4,000問収録完了!!

当日の収録風景。製品版が楽しみ。

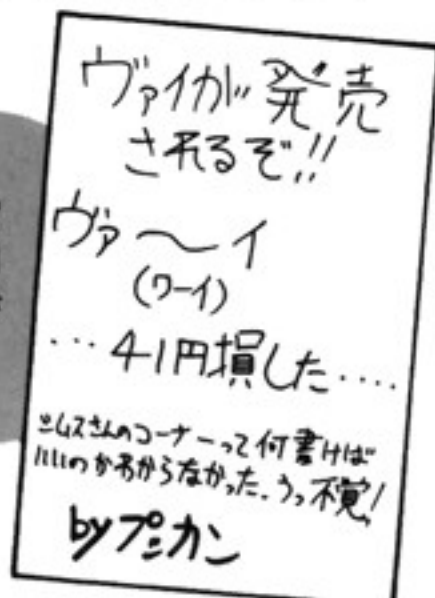
去る5月某日、とあるレコーディングスタジオで「クイズ殿様の野望」のレコーディングが行われました。以前でも紹介したとおり、このゲームは全問題を肉声で出題するため(おおっ、やるー)、声優さんを起用してのレコーディングとなったわけです。

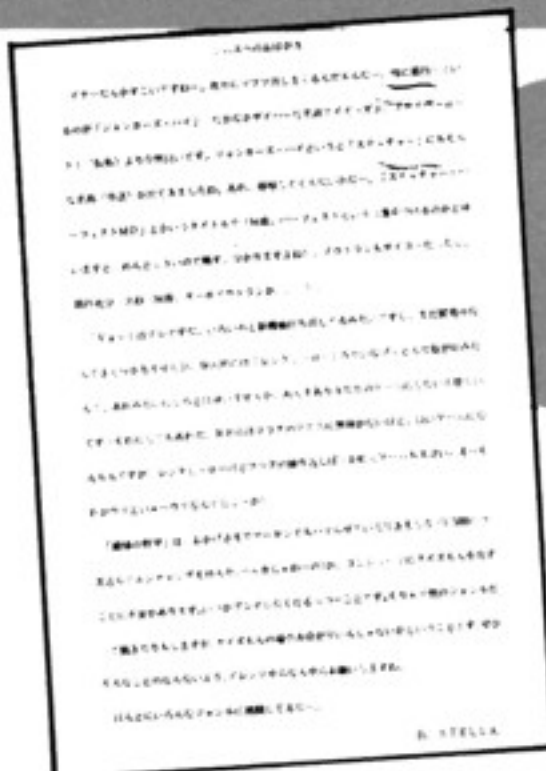
今回の作品に声をあててくれたのは、林原めぐみさん、森川智之さん、横山智左さん、本多智恵子さんの4人。スタジオではテレビアニメなどでおなじみの声が響いて、われわれ社員は少し感動してしまいました(情けない)。ちなみに、収録のほうは1日平均5時間くらいの時間をとって4日間も行われたのですが、後半のほうは皆さんお疲れのようで不本意ながらNGが出るというシーンもけっこうあったみたいです。

収録方法は1つの問題につきテイク4まで収録されるかたちをとり(けっこう多いでしょ)、そのなかから一番いいものが製品版にセレクトされることになります。というわけで、4,000の問題数を誇るこの「クイズ殿様の野望」は、実際のゲーム中ではすべての問題が肉声で流されるので、画面を見ていなくてもプレイできるわけですね(スゴイ！)。もっとも対戦モードでは聞いてるヒマなんてないかもしれませんが(笑)。というわけで近日発売の「クイズ殿様の野望」に乞うご期待です。

入念なアフレコには感心させられましたよ。

シムス通 おたよりコーナー

シム通へのハガキは回を重ねるごとに増えてきているので、今回もなかなか楽しませてもらったよ～ん。で、1つ目のネタは？

富山県 プッカン

う～む。プッカンくん、これならスタッフの一人が熊本弁で言った「ヴァイば売買するば～い(by安)」のほうがポイント高いぞ。(え、そんなことない？)とりあえず今後も鋭意努力するべし。

埼玉県 STELLA

さて、今月2つ目のハガキは埼玉県のSTELLAくんのだ。あまりに細かいので読者諸君にはわかりにくいだろうと思うが、今後のシムス三部作(？)についていろいろ意見があったので、大変参考になったのだ。ちなみに「ターボアウトラン」についての意見もあったけど、それはうちで作ったものじゃないからねぇ……(笑、なぁんて、まずいかな？)

それと、東京都のヨッシーさん(女の子だよ)はキレイなイラストを送ってくれたので掲載するぞ。ありがとね！ ところで、今後シム通ではメガドラソフトからマークIII(マスターシステムも含む)まで、大々的に質問も受けつけることにしたから、知りたいことがあればドーンときなさい！ あと、手紙のほかにTERA-NET(セガ運営のネットワーク)での電子メールもOKだから、TERA-1306のLEHTOまで送ってね。

東京都 ヨッシー

 ※「クイズ殿様の野望」の画面は開発中のものです。また今後ゲームの仕様は変更されることもあります。ご了承ください。

あぶない連載！ シムスが暴く㊙ソフト情報 あの「テ○リス」はシムス製だ!!

いまだから明かす！

あぶない質問コーナー

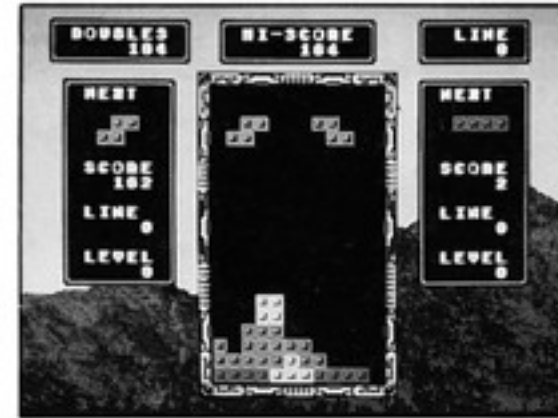
以前ある本にメガドラ版「ゲイングランド」と「テ○リス」のプログラマーが同一人物とありましたがもし、これが本当なら幻のメガドラ版「テ○リス」はシムスがつくったということになりますよね。

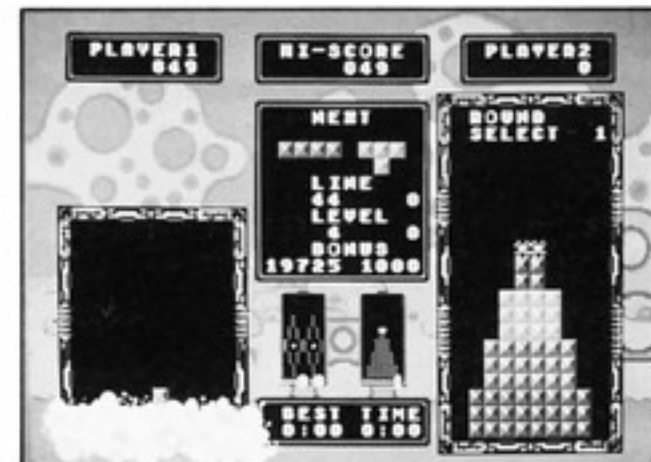
ぜひ答えを!!

今回は東京都のヴァフィヨーン団１号くんからシム通に対し、上のような質問が届いたので取り上げてみました。このお話については、おなじみ100kgのプーがお答えいたしましょう。

約３年前、多くの人がメガドラでの「テ○リス」の発売を待ち望んでいたと思いますが、結局のところ発売されることがなかったのは、みなさん知ってのとおりです。これに関してのだいたいの事情は各雑誌、新聞などでご存じかもしれませんが、今回はさらに深くメスを入れ、それらでは触れられなかった「あぶなすぎる話」をしてみようと思います。なお、文中で○○や××などの表現が多いですが、私の保身のためと思ってご了承ください（ぶるぶる）。

で、まずはソフトの製作会社についてですが、これはご指摘のあったとおりシムス（当時はサンリツ電気）でやっていました。しかし、納品後に突如発売中止の知らせが……。われわれはガッカリしたまま、数カ月が経ちました。そしてある日事件は起こったのです。「秋葉原でこれ（テ○リス）が売られてたよ。しかも中身はウチで作ったやつみたいだ……。どっかから流れたのかな？」

知ってる人も多いでしょうが、最近までよく見かけた海賊版テ○リスのことです。ま、出るべくして出たシロモノではあったのですが、これがなぜこんな形で出回ったのかについてはいろいろ言われています……。「セガがサンプルを問屋に流した物が一部回収することができなかった」とか、「セ○社の××○務が海外の××社に海賊版を作らせているのを△△社の□□社長が見た」とか、「○ガ社の工場から大量に盗まれた」などなど……。ですが、真相は「○○○の△△△が×××で□□社にもちこんで○○○……（うぅ〜、あぶねぇ！）」と、まあこんな感じなんです。えっ？　わけがわからないって？（笑）。

まー、なんにしても海賊版があったとはいえ、これが正式にセガから出ていれば初期のメガドラの売上げももっと上がったのになぁ（と思う……）。というわけで今月はこれでおしまいです。なんかスッキリしないけど、また来月ね。

海賊版が出回ったテト○ス。何万人が残念がったことか…。

メガドラにはフラッシュポイントも作られていた！（写真はＭＤ版）。これも発売中止に…。

こりないよ4コマ。 くいづ殿様の野望

製品版では毎年春に大名の死亡チェックが行われ、各大名が実際の歴史で死んだ年の前後に、それぞれ「病死」します。毛利や斉藤義竜はそのいい例なのだ。

風雲志夢守城　対決！クイズ殿様の問題▶③◀

今月の出題者

志夢守城家老
100kgのプー

今回は、志夢守城家老の100kgのプーが出題するぞよ。さて、我が志夢守城が賛離都城より名前が変わったのは去年の何月じゃったろうかの？　ちなみにヒントは４月号にあるのじゃ。挑戦者はハガキに答えを書いて、〒108 港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・クイズ殿様の問題③」係まで送るがよい。正解者から抽選で３名にシムスソフトとＢＥメガ特製テレカが当たるからの。

さて、６月号の当選者じゃが、殿に代わってわしが発表しよう。正解者多数の中から見事当たったのは、長野県・手塚邦裕くん、東京都・庭野文則くん、愛知県・濱地聡くんの３名じゃ。めでたいのぉ。今後も頑張るがよい。

６月号クイズ殿様の野望の答えだよ〜ん

答え

- ●背景のポールが１つなくなっている
- ●敵に１匹違うのがいる
- ●スモールウィングがビッグウィングになっている
- ●ボムがヘビーボムになっている
- ●雪だるまの目が逆になっている
- ●コインの大きさが違う

※なお一部の問題文で７つ捜せとあったのは大間違いです（笑）。

シムス通信はみんなのハガキを大募集中!!

技術で勝負のシムス㈱がお送りするシムス通信（略してシム通）では、最新ゲーム情報、あぶない情報などを提供する一方で、みんなのハガキも待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもＯＫ、あぶない質問も受けつけるぞ。みんなで〒108港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・シムス通信」係までジャンジャンハガキを出そうぜ。採用者には素敵なプレゼントを送るからね。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

高橋宏之の 業界を面白くしたいよーん！

急がしい、忙しい、あーっ！　いそがしいっすーっ！　ボリボリボリ（頭をかきむしっている）。なにがそんなに忙しいかというと、ほかでもない！　ゲーム制作でメチャメチャ忙しいわけなんです。でこのたび、ゲーム制作アシスタント（まだポテンシャルが見えないので見習ってとこですけど）を大量に採用することになりました。彼らには、今、抱(かか)えているいくつものゲームプランに関わってもらって、ゲーム制作を手伝ってもらう予定です。そして、そういう経験をしてもらいながら、いつの日かオリジナルの作品を作れるように指導していきたいと思っているわけなのです。

ボクがこのソニックという会社を設立してから、ちょうど１年になるんですけど、その１年でつくづく感じるのは「ゲームも進化したんだなぁ」ということでした。ボクがかつてこの業界に入った頃には、プログラムの「プ」の字も理解できないボクでも、それなりにアイデアが反映されたりと、なんらかの形で、初めからゲーム作りに参加することができました。しかし、それが今となっては難しいことになってきました。なぜか？　それはゲームが進化しすぎて未経験者には理解し難いほど高度になってしまったからです。今現在作られたり発売されているゲームは、面白い、つまらないは別にしても、それぞれがハードの限界ぎりぎりのところで開発されたものばかりです。読者の皆さんにも経験があるでしょうが、よくゲームをプレイしてみると「もっとここを××するとよくなるのに！」とか「オレならこうするのに」と思うことがあります。かつては××することや、こうする余地があって、ボクもそこからゲーム作りに参加していったのですが、今のゲームはハードの限界をいきすぎているためにそれができないのです。ですから、これから彼らを愛のムチで叩(たた)きながら、りっぱなプランナーになってもらいたいと思います。がんばれ弟子(でし)達ーっ！

祝 新装開店

祝 お目出たい 満員御礼

弟子の公募はしていないとのこと。だから、問い合わせはかんべんしてちょーだいね。

ソニックには外部スタッフも来る！　ちょっとお下品だけど、ゲーム企画に参加するぞ。

新入社員・岡田HANAKOの ＯＬ日記♡

はろー☆　ソニックの紅一点、新入社員の岡田でぇす。今春大学を卒業してソニックに入社、定時より30分遅れて出社するけど定時ピッタリに帰宅する…という、すばらしい毎日を送っています。うらやましいでしょ？

このコーナーでは、お茶くみをしながら見てしまった（？）株式会社ソニックの知られざる実態をレポートしていっちゃいますね。

さっそくですが、今回はおなじみ森智子画伯のハガキをテーマにお話しましょう。

前々号のソニ通で、社長の弟さんが入社したことは、ご存知のとおり。タイムリーなネタだけに、森画伯のマンガは大ウケでした。

しかし、実態はというと、どちらかといえば高橋（弟）のほうが、態度がＬ…もとい、社長をオカズに笑いをとる、というパターンが多いのです。つい１カ月前にも、普通のＯＬである私をも巻きこんだ「事件」が!!　くわしくは次号にて報告するので、お楽しみに☆

ああ、哀愁の高橋兄弟！

森画伯、次回作はぜひワタシもマンガのネタにしてくださいねっ。

田口・道玄の格言道場

道　ん？　ここはソニックのページではないのか？　お主、クライマックスはどうしたのだ？
田　えー、今月は大盛況で非常に多くの方から作品をいただきました。この場をお借りして…。
道　おい、話をはぐらかすな。
田　うるさいな、こっちのほうがスペースが多くとれるんだよ。
道　ははあ、さてはお主、また何かやらかしたな。おおかた会社の女の子に手でも出したのであろうが。愚かな……。
田　おまえといっしょにするな／　そんなことより作品の紹介いくぞ。①豊橋市プの作品。
道　作者の気迫が感じられる作品だな。
田　相当頭にきてるんだろうな。
道　次の②兵庫県かまってくれ梅沢の作品は情景が目に浮かぶな。
田　俺の知り合いには、電源入ったままひっこ抜いて窓から捨てたやつがいるぞ。
道　お主ではないのか？
田　うっ……。
道　③千葉県鈴木久康の作品。
田　５分もちゃいいほうなんじゃない？　俺の知り合いには…。
道　お主だな。
田　…そうです…。
道　④東京都庭野文則の作品。お主、プログラマー代表で何か言ってみろ／
田　どこに使ってんだよと言われてもねえ、いろいろ使ってるんですよー。ねえ。
道　甘いわーっ／　たとえ大容量といえど、内容がともなっていなければ何の意味もない／
田　あ、あの、何か気にさわるようなこと言いました？
道　気にするな。思いつきだ。
田　あのなー……。
道　では最後に私の作品をご披露しよう。⑤東京都渋谷道玄。
田　…勘弁してくれよもう…。
道　そうそう諸君、来月は田口独立記念特別格言大会をやるぞ。
田　俺はもう知らんからな//

すごいデモ　でもクソ

①豊橋市・プ

買って遊んでたたいて蹴って　by TBT

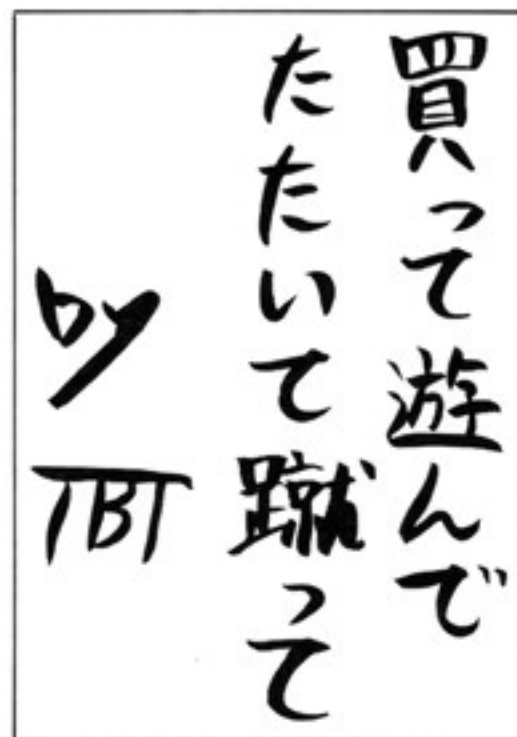
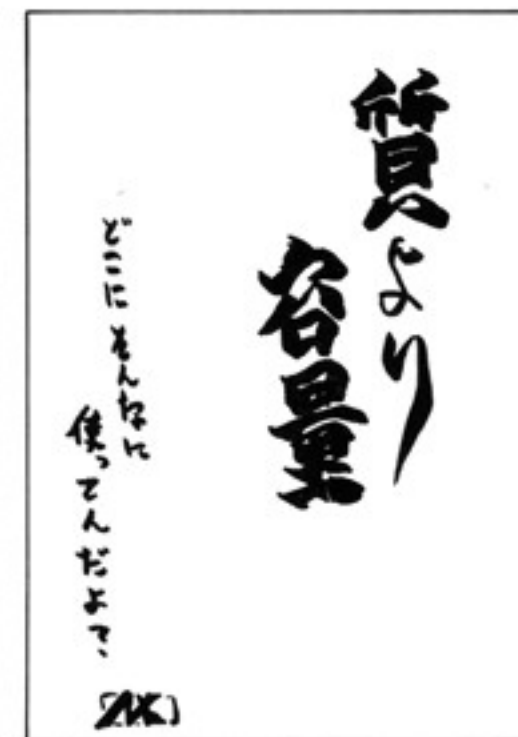
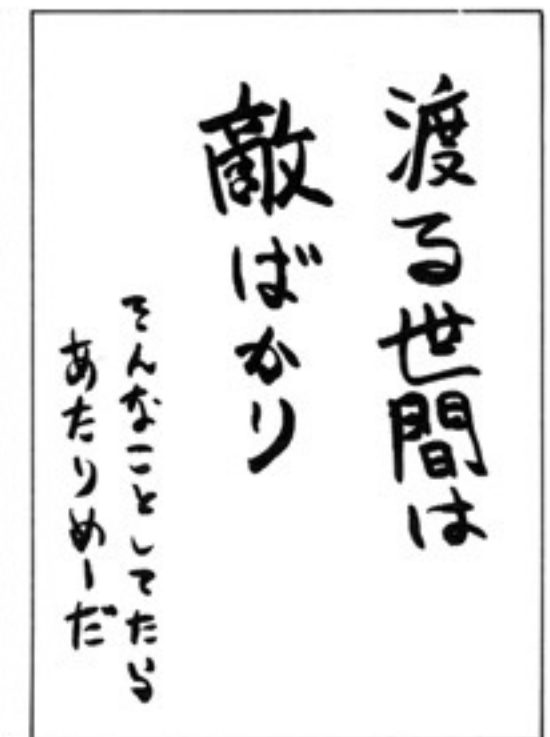
②兵庫県・かまってくれ梅沢

クソゲーにも五分の魂　BY ブラック魔王

③千葉県・鈴木久康

質より容量　どこにそんなに使ってんだよォ

④東京都・庭野文則

渡る世間は敵ばかり　そんなこといってたらあたりめーだ

⑤東京都・渋谷道玄

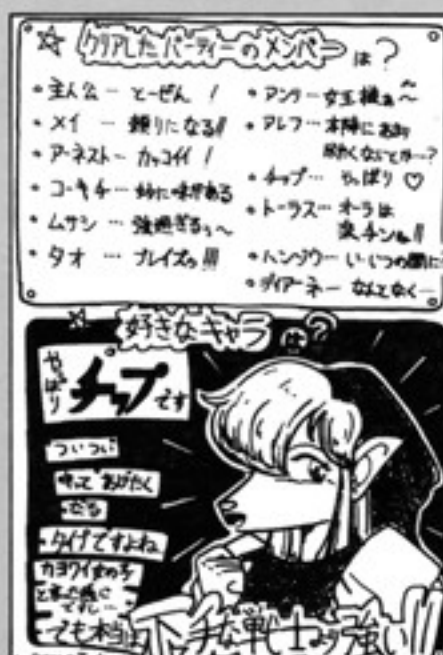
ソニ通MANIA

いつも楽しいおハガキありがとうございま～す／　「シャイニング・フォース」キャラクター人気投票も、まだまだ受けつけてますので、そちらもヨロシクっ。

新装開店後も、ハガキが掲載された方には記念品をお送りします。これからもソニ通をごひいきに。

横浜市・B・R・S

やっぱり、行く先々で彼らは自分達で本陣を掘っているのでしょーか？

横浜市・K－５０４

埼玉県・榎田剛士

弟子たちのお部屋

一部で好評だった「象の穴」にかわって、社長のお弟子さんたちのコーナーがスタートします。現在、弟子は４名ですが、おニャン子クラブのメンバーのように、いつのまにか消えてしまう…なんてこともあるかもしれません。まさに実力世界のサバイバル／

栄光のゲームデザイナーを目指して、厳しい修行をつんでいる弟子たちを、ソニックともども応援してくださいね。

弟子近影。緊張してます。はっきり言って、ドキドキ。

●エンディング

新しくなった〝ソニ通〟はいかがでしたでしょうか。ゲームの感想はもちろん、このページの感想も送ってくださいね。

また〝ＯＬ日記〟のタイトル左に使うイラスト（いわゆる似顔絵ですね）も募集しています。もちろん、採用された方には記念品をプレゼントしますよー。スペースが小さいから、注意してね。

仕事もせずにストIIにハマっている社員一同、みなさんからのおハガキをお待ちしていまーす／

SEGA 専門店 サ★ンタ

ルナとセナとサンダーフォースⅣは
絶対買いだ!!

郵便振替番号　東京5-708150㈲サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1—10—4 丸石ビル

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおすすめ 新作ベストテン（6月〜8月）

順位	タイトル	発売日	価格	順位	タイトル	発売日	価格
①	セナ スーパーモナコGP2	7/17	5,200円	⑥	デビットRバスケットボール	7/10	3,300円
②	サンダーフォースⅣ	7/24	5,900円	⑦	ドッジ弾平	7/10	☎
③	スプラッターハウス2	8/4	4,000円	⑧	ロイヤルブラッド	6/26	7,000円
④	グレイランサー	7/17	5,700円	⑨	キングコロッサス	7/2	4,000円
⑤	ツインクルテール	7/24	5,200円	⑩	修羅の門	8/7	☎

7・8月のソフト

タイトル	価格	タイトル	価格
キングコロッサス 7/2	4,000円	チェルノブ 7/	5,200円
ドッジ弾平 7/10	☎	スプラッターハウス2 8/4	4,000円
デビットRバスケットボール 7/14	3,300円	ゼノン2 8/5	6,700円
グレイランター 7/17	5,700円	修羅の門 8/7	☎
セナ スーパーモナコGP2 7/17	5,200円	ひょっこりひょうたん島 8/7	3,300円
サンダーフォースⅣ 7/24	5,900円	サイドポケット 8/上	5,200円
ツインクルテール 7/24	5,200円	キングサーモン 8/	4,500円
ダイナブラザーズ 7/24	6,000円	ジャンカーズハイ 8/	☎
オリンピックゴールド(仮) 7/24	3,300円	待望のランドストーカー 9/25	
バトレイバー〜98式 7/	5,200円	ファイナルファイト 12/ 今暮発売	

サンタのおすすめベストヒット20（在庫のある中から あいうえお順）

タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	2,800円	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円
アークスオデッセイ	3,000円	ソーサルキングダム	3,800円
アドバンスド大戦略	4,000円	大魔界村	4,600円
ギャラクシーフォースII	3,000円	ドナルドダック	2,800円
ゴールデンアックスII	3,000円	バハムート戦記	2,000円
ザ・スーパー忍	4,000円	ベアナックル	3,800円
シャイニング&ザ・ダクネス	2,000円	麻雀道場	4,000円
シャイニングフォース	4,900円	マスターオブモンスター	2,000円
スーパーモナコGP	4,000円	ラングリッサ	5,200円
スーパーファンタジーゾーン	4,900円	雷電伝説	3,000円

メガドライブ ソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格
ART ALIVE	2,600円	ティノランド	2,800円
アトミックロボキッド	2,000円	テクモワールドカップ	4,100円
アフターバーナーII	3,800円	TOEJAM&EARL	2,800円
アリシア・ドラグーン	5,200円	トッププロゴルフ	6,000円
アローフラッシュ	2,000円	中嶋悟のF1ヒーロー	4,900円
アンデッドライン	5,000円	信長の野望	8,000円
イースIII	5,800円	バッドオーメン	4,500円
ヴァーミリオン	2,000円	バトルマニア	2,800円
ウィプラッシュー	1,500円	バトルゴルファー唯	1,500円
ヴェリテックス	3,000円	ビーストウォリアーズ	4,800円
ヴォルフィード	2,000円	ファイヤムスタング	3,000円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	ファンタシスタIII	1,500円
A列車で行こう	3,500円	フェリオス	1,500円
エグザイル	4,800円	ブロックアウト	2,000円
SDヴァリス	2,800円	プロ野球'91	4,500円
F1サーカスMD	3,800円	ペーパーボーイ	4,500円
エレメンタルマスター	3,000円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
カース	1,500円	ボナンザブラザーズ	2,000円
カメレオンキッド	4,400円	ポピュラス	2,000円
球界道中記	2,800円	まじかるタルるートくん	2,600円
究極タイガー	2,000円	まじかるハット	1,500円
空牙	3,800円	マスターオブウェポン	2,800円
クラックダウン	2,000円	マーベルランド	2,800円
グランドスラム	4,500円	魔物ハンター妖子	2,800円
クルードバスター	5,200円	ミッキーマウス	3,000円
ゲイングランド	2,000円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
ゴーストバスターズ	1,500円	ムーンウォーカー	2,000円
サンダープロレスリング外伝	3,800円	モンスターレアー	1,800円
三國志	2,000円	モンスターワールドIII	3,000円
三國志II	8,000円	乱世の覇者	5,900円
新〜夜叉円舞曲	1,800円	ルナーク	3,000円
シーザーの野望II	5,400円	レッスルウォー	3,000円
シャドーオブザビースト	4,900円	ロイヤルブラッド	7,000円
シャドーダンサー	2,000円	ロードブラスターズ	4,500円
ジャンクション	2,000円	ローリングサンダーII	4,500円
雀偵物語	4,800円	ワードナーの森	2,000円
上海III	4,000円	ワニワニワールド	4,500円
ジュエルマスター	2,000円	レンタヒーロー	2,000円
JuJu伝説	3,200円	サンダーフォックス	1,500円
将棋の星	4,000円	武者アレスタ	4,500円
ジョーモンタナF	3,500円	エイリアンストーム	3,000円
スライムワールド	4,500円	ジョーモンタナII	3,000円
ストライダー飛竜	4,200円	ダブルドラゴンII	3,000円
ストームロード	2,800円	忍者武雷伝説	3,000円
ストリートスマート	3,800円	ファステストI	2,000円
スーパーエアウルフ	3,000円	ファンタジア	2,000円
スーパーハイドライト	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
スーパーハングオン	3,900円	メガトラックス	2,000円
スタークルーザー	2,800円	港のトレイジア	3,800円
スパイダーマン	2,000円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
スピードボール2	4,500円		
スペースインベーダー	1,500円		
ゼロウィング	3,800円		
セイントソード	2,800円		
戦場の狼II	2,800円		
ソードオブソダン	1,000円		
ダイナマイトデューク	3,000円		
太平記	2,800円		
ターボアウトラン	3,600円		
タクスフォースEX	4,800円		
ダーナ	3,000円		
ダライアスII	2,800円		
ちびまる子ちゃん	3,800円		
ディックトレーシー	1,500円		

メガドライブ　11,800円

商品	価格	商品	価格
ゲーム図書館	8,500円	メガドライブプラス1	☎
RFスイッチ	1,600円	コントロールパッド	1,600円
ビデオ入力コード	800円	メガブラスターパッド	2,000円
ACアダプター	1,200円	アスキーメガパッド	2,500円
XMD-1RGBユニット	3,800円	クラスタースティックE'S	4,800円

ワンダーメガ メガCD 受付中

バックアップRAM 4,600円

ヘビーノバ 2,000円　ウッドストック 1,500円

タイトル	価格	タイトル	価格/発売
アーネストエバンズ	3,800円	LUNAR	5,500円
コズミック・ファンタジー	4,800円	シルキーリップ	5,100円
ソルフィース	3,800円	ワンダードッグ	7月
デス・ブリンガー	4,800円	ダークウィザード	7月
天下布武	3,800円	プリンスオブペルシャ	8月
ノスタルジア	3,800円	ライズオブザドラゴン	8月
フェイエリア	4,800円	アフターバーナーIII	8月
アイルロード	5,500円	クイズ殿様の野望	8月
クイズスクランブル	4,600円	サンダーストームFX	8月
デトネイター・オーガン	5,500円		

ゲーム・ギア　13,200円

商品	価格	商品	価格
チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウインドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアー・スタジアム

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
がんばれゴルビー
ウッディーポップ
サイキックワールド
ミッキーマウス
スペースハリア3

2,500円コーナー
クニちゃんのゲーム天国
ドナルドダック
コラムス　琉球
パックマン　紫禁城
バット&パター
ハレーウォーズ
ファンタシースター
ポップブレーカー
モンスターワールドII
バスターボール
ソニックザヘッジホッグ

2,700円コーナー
グリフォン
まじかるタルるート

3,000円コーナー
エターナルレジェンド
ラスタンサーガ
ARLIEL（アーリエル）

3,500円コーナー
フレイ
まじかるポピルズ

●マークIII・マスターシステム用ソフト
（MDはメガアダプター必要…2,500円）

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
ギャラクティックプロテクター	0円	剣聖伝	300円	アレスタ	1,500円
め組レスキュー	0円	星をさがして	300円	サンダーブレード	1,500円
アシュラ	300円	アフターバーナー	500円	忍	1,500円
アレックスのミラクルワールド	300円	熱球甲子園	500円	ファミリーゲームス	1,500円
あんみつ姫	300円	スポーツパッドサッカー	500円	ダブルドラゴン	2,000円
		ロードオブソード	500円	スペースハリア	2,000円

●マークIII・マスターシステム用欧米バージョン
（アダプターAD300必要…2,000円）

3,600円コーナー
ゴーストバスターズ
サマーゲームス
上海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト（北斗の拳）
ワールドカップイタリア
スーパーモナコGP
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク
サガイヤ（ダライアス）
ディックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー
スーパーモナコGPII

3,900円コーナー
アメリカンベースボール
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ

4,200円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア

以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター（3,500円）を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

光線銃用ソフト

商品	価格
ギャングスタータウン	3,600円
シューティングギャラリー	3,600円
アサルトシティー	3,900円
ランボーIII	3,900円
レーザーゴースト	3,900円
光線銃	3,000円
連射パッド	800円
SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配達になります）
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456または03-3258-0333（TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00）
●書留の場合はおつりのないようお願いします。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HoT MENU PART 2

ランドストーカー ～皇帝の財宝～

セガ／9月発売予定／価格未定／RPG／16M+B.B

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

壮大な箱庭で新しいヒーローが誕生する

6月11日東京プリンスホテルで発表会が！

発表会については翌6月12日付の新聞で大きく扱われていた。それだけ期待が集まっているということだね。

本誌でも細々と情報が流れていたが、とうとうクライマックス制作の16メガのゲームの発表会が行われた。時は6月11日、場所は東京プリンスホテル3階のゴールデンカップという大層（たいそう）な広間にたくさんの取材陣が集まった。発表されたゲームは「シャイニング」シリーズではない。「ランドストーカー」、クォータービューのアクションRPGだ。クォータービューといっても従来のゲームとはまったく違い、〝DDS520〟というプログラミングシステムを採用し、広大な世界を箱庭（はこにわ）のように再現している。発表会ではビデオやスライドを交えて、新しい試みについて詳しく紹介。とくに内藤社長からの説明は30分以上にもおよび、このゲームに対する強烈な思い入れがヒシヒシと感じられた。ゲームの発売は今年の秋。もうそろそろ完成へ追いこみの時期だが、早くゲームの全貌（ぜんぼう）を知りたいものだ。

㈱クライマックス社長 **内藤 寛**

1967年3月23日生。15歳のときにパソコンソフトのプログラマーとしてデビュー。「ドラゴンクエストIII」、「IV」のチーフプログラマーを担当した後クライマックスを設立。現在25歳。

取材用に配られたリリースは、なんとカラー。今までのセガのソフト発表会では絶対になかったことだ。やるねぇ。

ゲームは、またひとつ限界をつき破った。
史上初！驚異の立体ジオラマ電子世界。
その名はランドストーカー ～皇帝の財宝～

ゲームをイメージさせるジオラマも展示

ゲームの概要を簡潔に説明するため、発表会の会場にはジオラマが展示されていた。これが「ランドストーカー」の世界なの？

"バーチャリティRPG"すなわち"電子ジオラマ世界"である

「ランドストーカー」の世界を一言で表すならば、"箱庭世界"という言葉が一番ピッタリくるだろう。下のマップを見てほしい。ここがどんな町でどんな重要性をもっているかはわからない。それよりも、感じとってほしいのはこの実際にありそうな町の雰囲気が自分の目で見ているように伝わってくることだ。今までのRPGにあった町の風景というのは、実際の視点で眺めるということはできなかった。もちろん自分の視点でゲームが展開される3Dのゲームもできないことはないが、前方を見ることはできても周囲を一度に見ることはできない。主人公の視点でゲームを進めているのだから当たり前の話だ。しかし、この「ランドストーカー」の視点は遠くの建物の上から世界を眺めたようなものになっている。対象が障害物の裏にあれば死角に入り見ることはできないし、対象が障害物の前にあれば今度は障害物のほうが隠れてしまう。現実の世界と同様のことが「ランドストーカー」では当然のように表現されている。

灯台の中は螺旋階段に

「ランドストーカー」で重要視されているのは、高さが表現されたことだ。そのため、狭い建物の中を上るには螺旋階段が必要になってくる。今までのゲームではマス目1つで表示されていた階段も立派な建造物になっているのだ。実際にありそうな光景は、実際にありえる光景で表現される。これが「ランドストーカー」の世界での掟なのだ。この螺旋階段も現実世界と同じように一歩一歩階段をふみしめるように上り、降りるときは重力加速度を味方につけて駆け降りよう。

ドアのサイズも人間よりやや大きめに作られている。サイズの合わないドアにはどうやっても入れないしね。

灯台のてっぺんまで上ると下が見渡せる。高さを再認識させられる場所だろう。階段の昇り降りでもわかるけど。

一番下の部屋は人が住めるようになっている。灯台の番人を務める人はここで寝泊まりするのだろうか?

教会があったり小屋があったり

多様な建物が建ち並び、住みやすい町並みを感じさせられる。

1つの町にはいろいろな建物が並んでいる。民家があったり、教会があったり、小屋が建っていたり……。民家の中も同じ家ばかりではない。外見が同じように作られても、住む人によって中身は変わってくる。この当たり前のことが従来のゲームでは省略されていた。しかし「ランドストーカー」では当然のように民家の中身が違うぞ。

橋を渡って高さを知ろう

クォータービューで表現されていても、高さをきちんと表現しているゲームはほとんどない。橋を渡るにしても橋の真下に隙間なく川が流れている、そんなありえないことが多々見られた。もちろん現実世界ではそんな不思議な状態を見ることはできない。現実に見えることは実際に見えるように表現する。細かい場所まで気を使われているのだ。

橋の上から飛び降りてみたい衝動に駆られる。高さはいいよな。

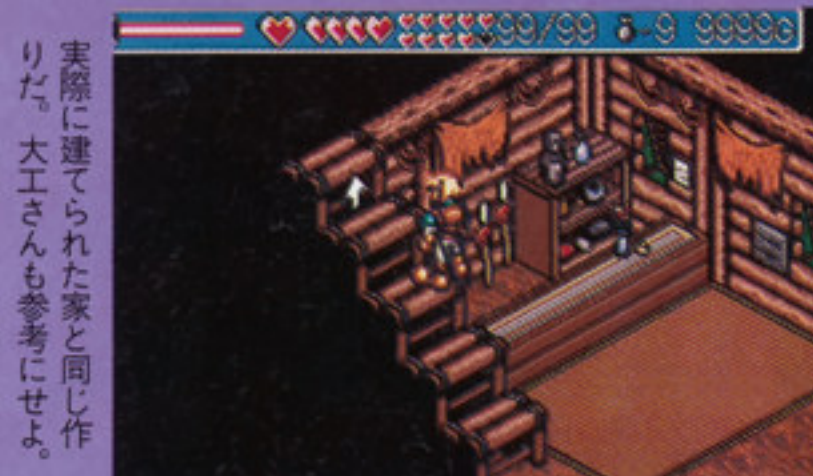
階段の上り降りは？

階段を上るときそのまま歩いていたのでは、階段にぶつかって足を痛めてしまう。よそ見をしていて階段に気づかずに痛い思いをしたことのある人もいるハズだ。そんな思いはこの世界でも体験できる。階段を上るときはボタンを入れっぱなしにしていても足ぶみするだけで、階段は上れない。ジャンプして階段を上るのだ。降りるときは落ちるだけだから問題ないけどね。

階段にぶつかろうが、階段から飛び降りようが足を痛めることはない。ガンガン階段と格闘せよ。意味はないが。

ヘーベルハウスもびっくりの建造物

テレビで宣伝されている3階建て住宅を元にしているのかはわからないけど、狭い地形を有効に住宅として使っている。ゲームの世界でこんなにリアルに表現できるのも、やはり高さがきちんと表現されているからだろう。もちろん家の中身は生活色がとても強く、いかにも〝人家〟っていう臭いが感じられる。

狭いスペースの住宅はたいてい螺旋階段になっている。

実際に建てられた家と同じ作りだ。大工さんも参考にせよ。

家の中の装飾品1つでも凝っている。ここまで凝る？

バーチャルな箱庭を散策

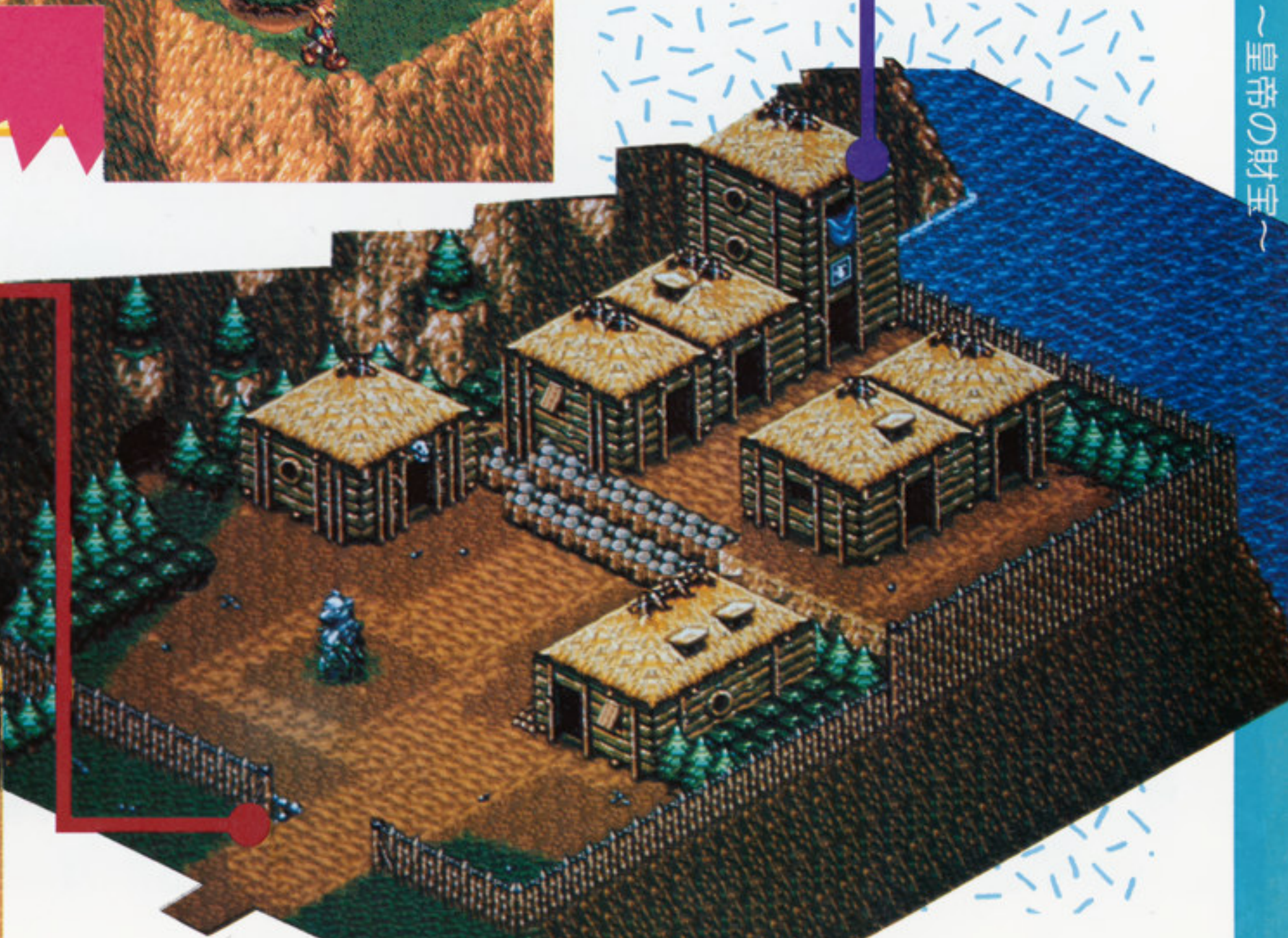
斜め45度から、見降ろした「ランドストーカー」の世界は、モニターの中での日常生活そのもの。RPGのクエストといえば、普通、ストーリー上の謎解きや敵との戦闘などを思い起こすけれど、リアルな「ランドストーカー」の世界では、様々な地形や建物を歩き回ること自体がクエストとさえ思えてくる。

リアルに書き込まれたキャラが、てくてく歩く。歩き回っているだけで結構楽しめてしまうのは、DDS520のリアルなシステムのおかげ。

行き止まりの場所から、下に飛び降りることも……。高さが表現されたマップでは、3次元的な迷路やトラップも実現可能。うーん画期的！

新しい展開へGO！

マップはすべて同じ縮尺で作られている。町の外に出たからといって、町が縮小されることはない。すべて地続きになっているのだ。周囲は暗闇になっているけど、通路を通れば次のマップに行くことができる。この町と同じようなマップはたくさんあって、それぞれ違う出会いが待っているぞ。町でやり残したことがなければ、次の展開を求めて突き進め。

この穴を抜けるか、違う道を通るか。どちらにしろ新しい展開が待っている。迷わず、思い切って突入しよう。

箱庭の中の冒険はバラエティーに富んでいる

電子ジオラマ世界の冒険は、ゲーム上の冒険というより、箱庭の中のキャラクターを外部から遠隔（えんかく）操作しているものに近い。そのため、今までのゲームの世界ではできなかったことや、できても実際の感覚とは別物になってしまったことが体験できるようになっている。この世界をゲームを遊ぶ自分の代わりに体験してくれる主人公は、トレジャーハンターのライルと相棒であるプチデビルのフライデー。どんな冒険になるかはこの2人の双肩（そうけん）にかかっているのだ。

主人公はトレジャーハンター

ライル（トレジャーハンター）

主人公は妖精の一種族のエルフで名前はライル。トレジャー（お宝）ハンターをやって自由気ままに生きている。彼の様々な冒険をプレイヤーが一緒になって体験していくのだ。

フライデー（プチデビル）

プチデビル（小悪魔）のフライデー。コイツがライルの元に飛び込んでから冒険が始まる。普段はライルが背負っているリュックの中に入っているぞ。

マップは続くよどこまでも

前のページにマップが2つあったが、あれで全部というわけではない。あのようなマップがいくつもあって、それが全部地続きでつながっている。つなぎ目はマップの端にある出っぱり（通称ベロとよばれている）と出っぱりでつながっている。この出っぱりのところにキャラクターを移動させ、暗闇に向かって突き進ませると違うマップに切り替わってキャラクターが移動するというワケだ。

家の中から外へ出るときは、この出っぱりへ進む。これがマップ切り替えの目印だ。

建物の裏側を通ったら？

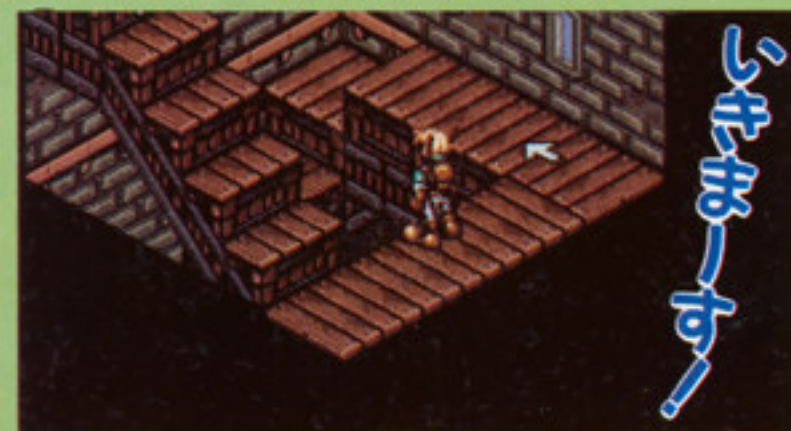
先にも触れたがプレイヤーの視点は高い建物から遠くを眺めているような状態だ。だから視点とその対象になっているキャラクターとの間に障害物があれば、キャラクターは隠れてしまう。もちろん隠れて見えなくなった状態でもキャラクターはいろいろ行動できる。隠れた場所に宝箱があったりもするわけだ。しかし、隠れた場所で戦闘は起こらないらしい。一安心だな。

決死のダイビング！

この世界では高さが見たままの状態で表現されている。だから高い場所に上るには低い場所に上るより時間がかかるし、高い場所から飛び降りるときは、低い場所から飛び降りるときより時間がかかる。また上の階から飛び降りるとき、そのまま飛び降りれば一番下まで落ちていくわけだが、落ちている最中空中でキャラを動かすこともできるので途中の階に飛び移るなんて芸当もできるってワケ。

いきまーす！

ああーっ！

ピタッと着地！

傍若無人（ぼうじゃくぶじん）な振舞（ふるま）いだってOKさっ！

人の上に飛び乗る。実際に知らない人に向かってそんなことをしたら、ケンカになってしまうだろう。しかし、この世界の人々は心が広いというか怒りの感情を知らないというか……。ジャンプして頭の上に乗ることができるのだ。それが犬でも神父さんでも大丈夫。もちろん敵に乗ることもできるぞ。敵に乗らないと進めない場所なんかもあるかもね。

犬に乗ったり

GALの頭に

いたいけな鳥さんにも

ライバルやモンスターも大挙登場

←カーラ
主人公のライバルにあたるトレジャーハンター3人組の1人。華麗なムチさばきで相手を幻惑させる。ヒールのかかとが痛そうだな。

→マンイーター
宝箱のような格好をして、油断して近づいてきた冒険者を攻撃してくる。手ごわいぞ。

↙スライム
液体状のモンスターで知能は低い。体を変形させて攻撃してくるが、攻撃力は微々たるもの。

↙ズワム
トレジャーハンター。空中を自由に移動できるため障害物など問題にならない。

↗グース
主人公のライバルの1人。トカゲのような体つきをしている。槍の腕は右に出る者がない。

←オークソルジャー
カタカナで聞くと格好いいが、ただのブタ兵士。石斧で相手をかち割ろうとする。

→リザードマン
直訳すればトカゲ男。青龍刀のような刀と丸い盾を持ち、白兵戦を仕掛けてくる。強いぞ。

DDS 520
Diamond Shaped Dimension System

不可能を可能にしたDDS520って何だ!?

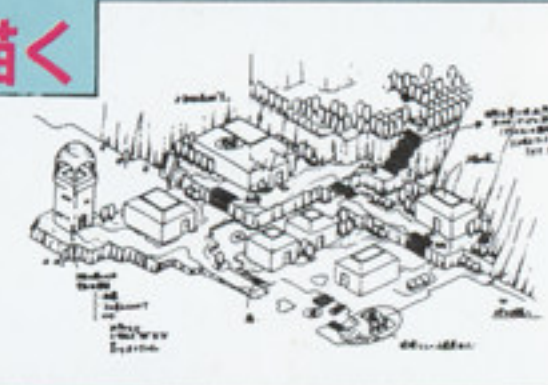
「ランドストーカー」で実現された3次元の概念をもった世界は、〝DDS520〟というまったく新しいプログラミングシステムによって構築されている。ちなみにDDSとはDigital Devil Storyのことではない。Diamond shaped Dimension System、つまり菱形で構築されたシステムという意味だ。DDS520で作られたマップは、その名のとおり菱形の集合で構成されている。高さは15単位の表現が可能。平面的な広がりは最大64×64の菱形の集まりで現せる。ところで520とは本来マップの総数を表す。しかし、この名前をつけたときには520しかなかった「ランドストーカー」のマップ総数は、今では600を越えてしまっている。

この画期的立体プログラムシステムによって、今までのゲームでは表現できなかったまったく新しい視覚表現が生まれた。高さと前後感のある斜め45度見下ろしの立体世界が着々と構築されていく。そのため、「ランドストーカー」は次世代型RPGといえるような革新的なゲームに仕上がった。当初は「ランドストーカー」はシャイニングシリーズの1つとして企画されたが、システム的にまったく新しくなったため、シャイニングシリーズとは違う、別系統のシリーズとなったわけだ。こんなところからも「ランドストーカー」を構築した〝DDS520〟の革新性が、よくわかる。

〝DDS520〟も簡単にできてしまったわけではない。内藤社長が「シャイニング＆ザ・ダクネス」の開発が終わった直後から、研究に研究を重ねていたものなのだ。そして1年を優に超える歳月の中には挫折もあった。しかし、なんとか苦難を乗り越えて完成の運びを迎えたのだ。その苦労がうかがえるマップを早くみんなにも隅から隅まで体験していただきたい。

内藤社長の日々の努力によって構築された〝DDS520〟。
その威力が皆にわかるのはゲームが発売されてからだ。

マップのできるまで

原画を描く
マップの原画は菱形が敷き詰められた方眼紙に書いていく。この段階でいろんなアイデアが出される。

高さのデータを入力
原画を元に3Dグラフィックツールへ高さのデータを入力し、ワイヤーフレームで表現する。

マップ全景をモデリング
高さを入力したら、全景を表示。〝ミラージュ・タイプIII〟と呼ばれるツールの真価が発揮される瞬間だ。

キャラクターを置く
確認が終わった後はキャラクターを置いて完成させるだけ。とはいっても大変なことだぞ。

驚異の立体ジオラマ電子世界へようこそ「ランドストーカー」完成直前ばなし

「ランドストーカー」の発表会が終わった翌日にクライマックスを訪ねた。発表会では長時間にわたりいろいろな話を聞かせてもらったが、今回の訪問では発表会では聞けなかった話を中心にうかがった。はたしてどんな話が！

東京ドーム内の箱庭でキャラを遠隔操作したようなゲーム

—— さっそく〝DDS520〟についてお聞きしたいんですが。

西垣　520というネーミングですが、もうマップ数が600越えちゃってますね（笑）。

——マップが増えても名前は変わらないと？

内藤　まあ、ロゴを変更するのは面倒なのでそのままってことで（笑）。

折茂　「ランドストーカー」では、いままでにない新しいシステムを使っています。だから、そのへんをアピールしたいですね。名前を考えている頃はマップの総数が520ぐらいになるだろうということだったんです。まさか、その後また増えるとは（笑）。

ようするに最大64×64個の小さな菱形（ひしがた）が集まってできたマップが、520個以上あるわけです。

西垣　なかには、64×64より小さいサイズのマップもありますけど。

内藤　そう。実際にはフルサイズのものばかりじゃありません。画面のサイズではなく、マップの枚数で520以上ということです。

折茂　家一軒のなかのマップも1枚として数えています。町のマップは大きいほうですね。

内藤　今回、紹介した町のマップは64×64にちょっと足りませんが、この程度のサイズのマップだけで数十枚。ダンジョンなどはマップがいくつも通路でつながれています。

西垣　16メガですし、かなり広いですよ。

内藤　なにしろ、モニターの画面サイズで、全部のマップをつなぎ合わせると東京ドームぐらいの大きさになっちゃう。とにかく、一言でいうと東京ドームの中に箱庭を作り、それを高いところからラジコンのように操作するといった感じですね。

内藤寛

またしても画期的なゲームシステムを構築してしまったメガドラ界のスーパースター。「ランドストーカー」発表を機に、クライマックス社長に就任。おめでとさん！

西垣伸哉

BEメガ初登場の西垣さんは、㈱クライマックスの広報、その他もろもろの責任者だ。今回の「ランドストーク」のゼネラルマネージャーといった役どころだね。

高さを生かしたバーチャルなトラップも満載!?

——DDS520の一番の眼目は、高さを表現することだと思うんですが。

内藤　そうですね、昨日の発表会でも話しましたが高さを表現することに一番悩みました。高さ表現するために菱形のパネルをいかに小型化するかですね。なるべく小さくしてディティールを細かくしたかったのです。そして、マップのグラフィックとその上に動かすキャラクター、オブジェクトとの融合（ゆうごう）、そのあたりが最大の難関でした。

——最初に「ランドストーカー」を作ろうと思ったときどんなイメージがあったのですか。

内藤　一番最初は映画のようなゲームを作ろうというところから入っていきました。既存のゲームシステムではインディー・ジョーンズシリーズなどのルーカスやスピルバーグの映画のような臨場感（りんじょうかん）は得られない。そうなったら新しいシステムを作るしかないと思いました。はたしてそのシステムが、全然完成できるかどうかもわからない状態から作業を始めたんです。

折茂賢司

「シャイニング・フォース」に引続き、今回も制作進行の大役を担う、クライマックスの制作部部長さん。内藤社長と息のあったコンビで、ゲーム開発の修羅場を駆け抜ける。

——最初にイメージしたものと、でき上がったDDS520と比べるとどんな印象ですか？

内藤　イメージしていた以上のものができてよかったなと、思っています。

西垣　一時はダメかと思わせることもあったんですけどね。追い求めていくうちにわからなくなって……。そのうち、すっと数式が閃（ひらめ）いたらしくて、あの数式のおかげでプロジェ

クトが復活できたという感じです。

――ところで、ストーリーに関してなんですが、システムできてから作り始めたんですか。

内藤　わりと同時進行で進めてましたね。

折茂　お話のほうもシステムができないとどうしようもないこともあります。だから両方の作業を一緒に進めていきました。

西垣　既存のシステムだったらああいうことはできて、こういうことはできないということがわかるんですが、今回は未知の世界なもので手探り状態といった感じでした。

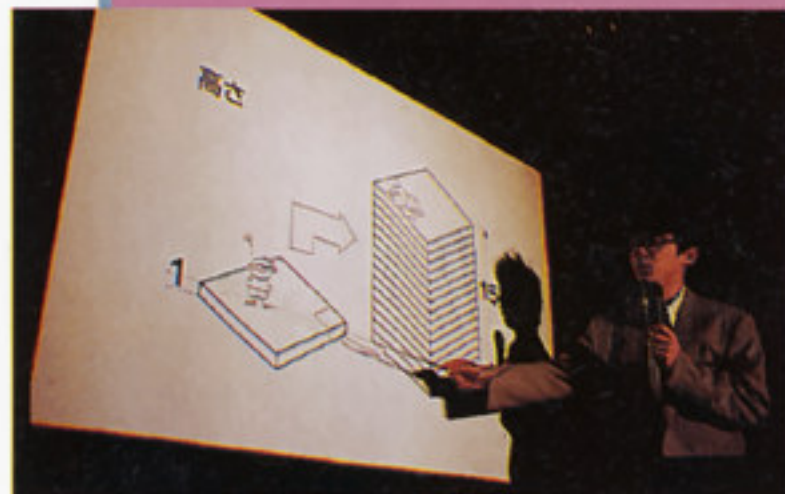
内藤　実際にマップを作ってから方向性もあるんだなとか、今までに考えもよらなかった仕掛けとかが、たくさん出てきましたね。

折茂　高さも表現できるので予期しないパズル的な仕掛けが、たくさんできてしまったという感じですかね。

西垣　あんまりパズルっぽくなるのもどうかと思うので、わりと冒険らしい味つけを今している最中といったところです。

内藤　そうなんです。もうすぐ完成するはずですから（笑）。楽しみに待っていてください。必ずあっといわせてみせますよ。

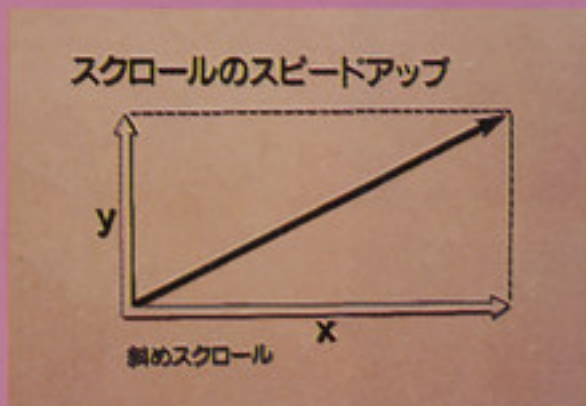
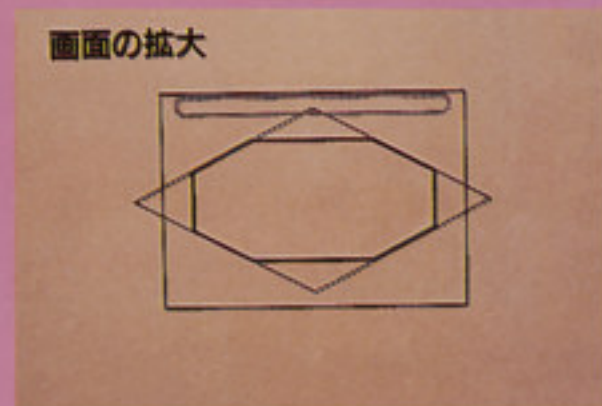
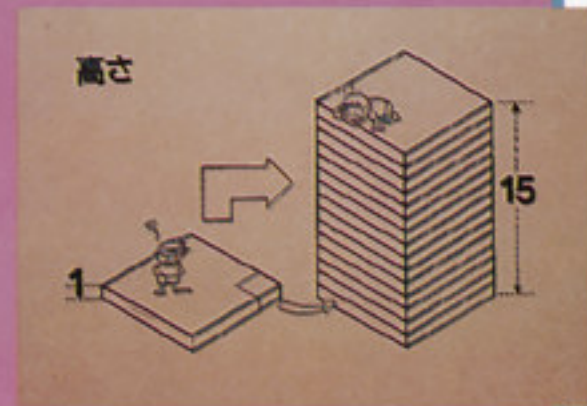
現実の街並みをバーチャルに再現する！

DDS520完成までの思考の流れを検証

発表会でスライドを使い、出席者へわかりやすく説明する内藤社長。この説明は30分以上に及ぶ長いものであった。

〝DDS520〞システムが完成するまで内藤社長はいろいろ試行錯誤を繰り返した。現実に近い環境をゲーム上で作り出したい。そんなことを考えて作り出されたのが、3Dの「シャイニング&ザ・ダクネス」であり今回の「ランドストーカー」なのだ。しかも今回のテーマは、立体を表現すること。そのためにクォータービューが採用されたが、今までのクォータービューでは、高さや奥行きを厳密に再現できない。そこでマップを細かい菱形で構成することを考えた。だが、菱形のマップ構造は、ただでさえデータを食う。よりリアルに細かくしていけばデータ量は膨大になってしまう。そこで思いついたのが菱形を縦軸横軸のベクトルで表現させる新手の数式だ。この発想が〝DDS520〞の核となる部分だったのだ。

プロトタイプ

1ブロックが菓子1枚の状態。これではキャラクターがとんでもない大きさになってしまう。16分の1程度にしないとね。

これは高さが1のデータを加えたところだ。これじゃ階段もたくさん作れない。もう少し1段を細かくしないと…。

メーカーさんからひとこと

はっきりいって、このゲームの本当のスゴサは写真だけでは伝わらないんです。モニターの中に空間が存在するという不思議な感覚は、まさに〝トリップ〞感覚。その麻薬的興奮は、もしかしたら他のゲームを二度とできなくしてしまうかもしれません。マジで。担当(西)

スプラッターハウスPART2

ナムコ／8月4日発売／5,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

新ウエスト館ではどんなことが待っている？

SPLATTERHOUSE PART2
PUSH START BUTTON
©1988 1992 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
namcot

ヘルマスクの力を再び拝借して、ジェニファー救出に臨むリック。続編というのは、たいてい前作より自分の力がパワーアップされるものだ。しかし、このヘルマスクはそんな高度な文明のものではない。前回紹介したようにリックのアクションは、強くなることもなく衰えることもないのだ。相手にしなければならない悪魔たちは若干強くなっているみたいだけど……。だからといって気後れすることはない。今のリックの力で十分対処できる相手だ。新ウエスト館は全8ステージ構成。リックの力を信じてジェニファー救出に向かえ。

STAGE1 旧館焼け跡～

ここは前作で死闘を繰り広げたウエスト館の焼け跡だ。焼け落ちたといってもデッドマンやボディイーターたちは生きていた。ヤツらを倒して新館の隠された入口をめざそう。

わらわらと

前が見えているのかわからないようなヤツが接近してくる。パンチを一発お見舞いしよう。

逃げるな

上から降ってくる

上から落ちてくる敵はリックに飛びかかり、かみついてくるぞ。しゃがんでキックするか、ジャンプで避けろ。

殴るべし

吐き飛ばす液体をかわして懐に飛びこむ。あとはパンチの連打。この繰り返しだ。

STAGE2 エレベーター～

地下へ降りるエレベーターが新館への唯一の道だ。エレベーターを降りるときも実験体の悪魔がじゃましにくる。やっとの思いでかわしても今度は地下道での障害が用意されている。先は長いぞ。

エレベーターでは中央にポジションをとれ。左右に敵が降ってきたら、飛び回る前に倒すのだ。くれぐれも踏みつけられないこと。

目玉を狙うのじゃよ

コイツの弱点は目玉だ。3つの浮遊物体を迎撃し、口から吐くデーモンブレスを避ける。その後、目玉にパンチだ。

叩き割れ

落ちているモノはすべて武器にしてしまえ。この骨は足の骨かな？

STAGE3 蛆の川～

地下道を抜けると蛆のすみかが待っている。ここにはピラニアのような鬼魚が飛び跳ねているのだ。1匹ずつ倒しながら進もう。決して駆け抜けようとしてはいけない。

どうやって生まれたかはともかくとして、活きだけはいいみたい。鮮魚だな。

相手も溺れる

沼みたいな場所は、敵が落ちてもはい上がれない。ここで生きていられるのは鬼魚と蛆だけだ。慎重にジャンプしよう。

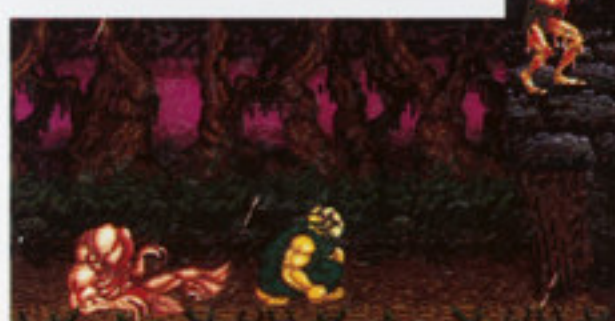
ウロウロしちゃダメ

STAGE4 島へ渡る橋～

新館のある島へ行くには橋を渡らなければならない。しかし、ここにも実験動物がいて背後から追いかけてくる。コイツに捕まったら終わりだ。前から近づいてくる悪魔を倒しながら突進しよう。入口にいる門番はスライディングで攻撃してくる。相撃ちはダメージになるぞ。やめておけ。

前から後ろから

前からいらっしゃる方々に手間どっていると、背後の実験動物にやられてしまう。ピーンチ。

浮遊体に捕まると、操作と反対の方向に歩くようになってしまう。

森で穴に落ちると地下を歩かなければならない。屍が続々とリックに迫ってくるぞ。

地下にもいます

門番にスライディングされたらジャンプで避ける。しゃがみキックで応戦だ。

スライディング注意

STAGE5 廊下〜

入口の次は長い廊下が続いている。ここはあらゆるものに生命をもたせた魔性窟となっているらしい。壁にかかっている剝製ですらリックに攻撃してくるぞ。見えるものはすべて敵と思って警戒しよう。廊下を抜けると図書室、標本室、そして地下室。うさんくさそうな部屋が並んでいる。いずれの部屋も実験体の巣窟になっているため、秩序なんてまるでない。立ちふさがるものを拳で倒しウエストの実験室をめざせ。そこにヤツがいる。

本を読もう

図書室には本がいっぱい収めてある。一冊ずつ読んでいたら何万年かかるのかわからない。ああ、読みたい。

突然復活!

コイツは?

実験室にいるのは生ける屍さんだ。コイツの正体はいったい何者なのか? もしや?

鉄砲でしょ

壁にかかっている鉄砲には弾が入っている。手にとって有効に利用しよう。むだ撃ちはやめてね。

愛しのジェニファーどこにいるのか……

STAGE6 祭壇

実験室の奥には霊魂を召喚するための祭壇がある。ウエストはここで実験体に生命を宿し続けたらしい。すなわちここが現世と死の世界をつなぐ場所なのだ。とっとと復活の儀式をして、ジェニファーを助けなければ……。しかし、そう簡単には話が進まない。ヘルマスクの話どおりに秘儀を行うと、いったん復活したジェニファーが死の世界に引き戻されてしまう。

儀式を

ウエストの実験室にある書物を参考にして、ジェニファーを復活させるのだ。

ああ、ジェニファー

復活の秘儀は成功したが、新しい敵を作ることになってしまう。これがやっかいなのね。

STAGE7 死の世界へ〜

ジェニファーを追って死の世界へ入ってしまったリック。ヘルマスクがなければ生きている者は踏みこめない場所なのだ。ここまで来たら毒を食らうなら皿までだ。とことん奥まで進み、ジェニファーを絶対助けよう。

ここが死の世界

死の世界を開放することは悪しき神々も開放することになってしまう。マズイぞ。

ジェニファーを開放すると同時に禁断の封印も解けてしまう。もう逃げるしかない。行け。

ジェニファーを助けろ

そして最後の戦いが……

メーカーさんからひとこと

今回、リック青年は、前回自分の手で引導を渡した恋人を、再び蘇らせるという、荒技に挑戦します。D・ウエストによれば、人間を蘇生するには、器となる新鮮な死体、採れたての魂、塩おおさじ1杯、ミリン少々、隠し味として、蘇生の呪文が必要だそうです。

チェルノブ

データイースト／7月下旬発売予定／7,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

戦う人間発電所が超絶移植で帰ってきた！

チェルノブは初めてという人もよ〜くご存じの人も寄っといで！

この「チェルノブ」は、'88年（！）の１月にゲームセンターで登場したアクションゲームを移植したものである。ゲーム内容自体はシンプルなものだが、あまりにも独特で不条理（？）なグラフィックセンスと、一歩たりとも後戻りできない強制スクロール、そして強烈なインパクトのボス……。絶妙に合成されたこれらの要素が、ゲーマーの思考ゲジュタルトを崩壊させ（たのかは不明だが）、カルト的な人気を博したのである。

具体的にどんなふうに独特なのか？　それは、たとえばステージ２のヒクヒクうごめく肉球（？）や、ステージ３で視線を飛ばす巨大な像の目の背景などだろう。さらにいうなら、ザコのデザインとネーミングセンスもアヤしさが炸裂しまくりだ！　ここではスペースの都合で細かく列挙できないのが残念だが、ぜひとも購入して説明書で確認してほしいな。

さて、メガドラ版「チェルノブ」は、結論からいえば、アーケード版の内容の約90％まで再現することに成功している。では、再現されなかった残り10％はどこか？　それは、一部のボスの攻撃方法や、画面の微妙な比率、デモ、そして電撃ムチが変更されて飛鉄球になったことなどだ。まだ細かい違いはあるが、いずれもチェルノブファン（それともデコファンか？）をガッカリさせるには至らないだろう。そんなものは、気持ち悪いほどなめらかな「チェルノブ歩き」やアーケード版とまったく同じザコの出現パターン、最終面の背景を見てしまえば、取るにたりないシロモノだとわかるはずだからである。

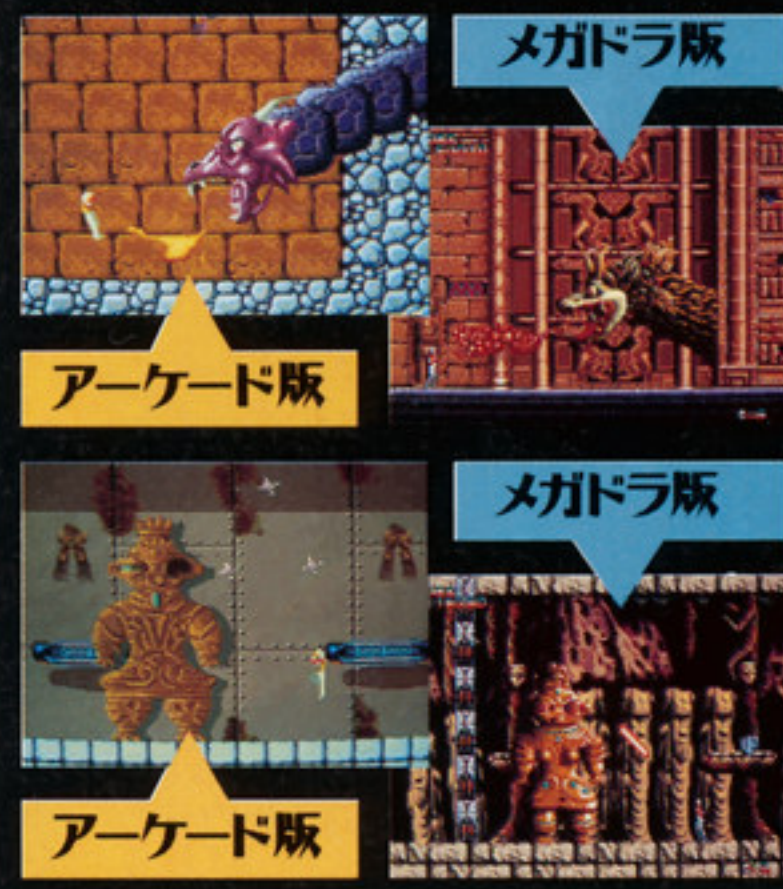
ただ、残念なことにグラフィックはかなり改修されている。おそらく、これまでのゲーム業界の進歩（特にグラフィック）に合わせた結果だろう。アーケード版そのままでは、さすがに少し地味だしね。

4年の歳月がグラフィックをこんなにも進化させた！

いい機会だから、ここでアーケード版とメガドラ版のグラフィックを比較してみよう。ここに載せたのは、どちらも同じ場面の写真だが、メガドラ版は描きこみに気合いが入っているため、単なる変更というより新しいものに見えるね。

メガドラ版

アーケード版

メガドラ版

アーケード版

オプション設定に注意

オプション設定で、難易度をノーマル以上にしないと、エンディングが見られないうえに、アーケード版と違ったパターンになってしまうので注意。また、操作方法はアーケード版のものに加えて、ボタンをジャンプ、左攻撃、右攻撃に設定することも可能だ。

武器＆パワーアップ

武器やハワーアップアイテムは、背景てメラメラ燃えているかかり火を撃つか、アイテムを運んでいる敵を倒すと手に入る。でも、自分のうしろに出すと取れない……。

光子力光線

最初からもっている武器。連射と速射にすぐれ、攻撃力もそこそこあるが、敵をちゃんと狙って撃たないとハズしやすい。

エネルギーブーメラン

連射と速射が最高で、撃つと手元に戻ってくる。回転ジャンプ中に撃てばスキがほとんどなくなり、ザコを一掃してくれるぞ。

光輪（ディフェンダー）

パワーアップすると輪が大きくなり、敵に当てやすくなる。速射と威力が弱めだけど、初心者にはいちばん使いやすいかも。

赤城山ミサイル

一度に3発まで撃てるホーミングミサイル。パワーアップすれば弾切れしにくいし、威力もまあまあ。爆風で敵を巻きこむことも。

重力分銅

一度に5個の分銅が回転しながら飛んでいく。威力は文句なしに最高であるが、速度は最低で、画面上に3発までしか出せない。

飛鉄球

パワーアップすると3方向へヨーヨーのごとく鉄球を飛ばす。威力は重力分銅なみだが、射程距離があまりにも短かすぎて……。

UP

赤、青、黄の３種類ある。赤は弾の大きさと威力、青は発射弾数と連射能力、黄は射程距離と速射性能がアップ。それぞれ２つとれば最高段階になるぞ。

ジャンプ

ジャンプの高さがアップ。２つ取れば最高段階になる。

円高、ドル安

￥は５千点、＄は２千点。このネーミングに脈絡はあるのだろうか……。

基本操作

「チェルノブ」の基本操作は、方向キーで移動＋ショットの方向、ボタンはショット、ジャンプ、方向転換となっている。ただし、ショットは歩行中でもジャンプ中でも、チェルノブの前方と斜め上にしか撃てないので、敵が真上にいるときは攻撃できない。そのかわり、回転ジャンプと踏み潰し攻撃という強力（？）な技が使えるので、どちらも絶対にマスターするべし

回転ジャンプ

方向キーを右か左に入れながらジャンプすると回転ジャンプになり、四方八方へ乱れ撃ちができるのだ。いろんな場面で役立つぞ

踏みつぶし

ジャンプのあと落下地点に敵がいると、そいつを踏みつぶせる。これはどんな敵にも通用するうえに、後半の面では必要な場面か……

行けっチェルノブ！ 我が前に敵はなし

STORY

チェルノブは若き科学者である。ある日、彼が夜ふけのジョギングをしていると、突然自宅のほうから爆発音が聞こえた。

彼が家に戻ってみると、父はガレキの下で虫の息だった。しかし父は最後の力を振りしぼって、これは地球の先住者と名のる「デスタリアン」のしわざだと語る。さらに妹のチェルミーがやつらに連れ去られたことも……。

死を直前にした父は、先日まで親子で作っていた宇宙開発用のスーツをチェルノブに託す。だが驚くべきことに、これは父がひそかに開発していた戦闘歩兵服だったのだ！

ステージ1 デスタリアン地下基地

最初のステージは、デスタリアンに捕まったチェルノブが、洗脳される直前に怒りパワーで脱出したところから始まる。操作に慣れるまでは最初から地獄を見るかもしれないが、発狂するのはまだ早い。

いきなりクモみたいなのがワンサと出るけど、最初のうちは撃っているだけでも進める。

BOSS!!

左にいればウォール・ドラゴンの炎に焼かれない。

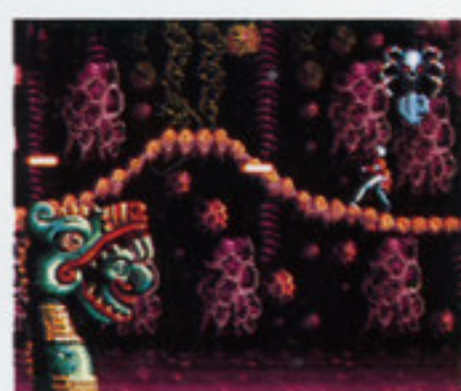
中ボスのネオ・ソーダ。回転する球体のすきまを狙うのが難しいのだ。

毒沼地帯 ステージ2

ここもそれほど難しくはないが、GOLD OTETE（ゴールドオテテ）は硬いから無理に撃ってニギニギされないように。

ブラブラしているオモリは、踏みつけながら渡れる。ああ、なんて楽なんだ。

BOSS!!

頭からミニ土偶を出すドグウ。巨体のくせにジャンプする！

中ボスのギズム。口の中のもう一つの顔がキモチ悪い。

ムギュー

踏みつぶしに失敗。口からアンコが出ちゃう〜。

川をよく見ると、流木のほかにモアイなんかも流れているのだ。あやしい……。

BOSS!!

攻撃ヘリのグランバスは、ザコを際限もなく降下させる。

ここまでのプレイでわかると思うが、このゲームは後方からも遠慮（えんりょ）なく敵が走ってくる。いきなりの体当たりを防ぐためには、常に画面の中央あたりを走ろう。ここならどんな状況にも対処しやすいぞ。

中ボスのソドムドラゴン。動きがメチャムチャ速くてよけるのが精一杯だ。チクショウ。

BOSS!!

ドグウの改良版のマドグウ。頭の攻撃が極悪すぎるゥ〜。

ゲッ、普通のピラミッドが土煙をあげて疾走するかあ？

ガン・ソーダの凶弾に倒れるチェルノブ。死してなお笑いをとる。

ピラミッドを背景に進むステージ。チョット漂うさんくささの香りがナイス。

ここはもろにエジプシャンなステージで、背景も敵もアヤしいヤツばかりだ。しかし、本当にアヤしいのはこれから先なのだよ。フッフッフ。

ステージ3 ジャングル

砂漠地帯 ステージ4

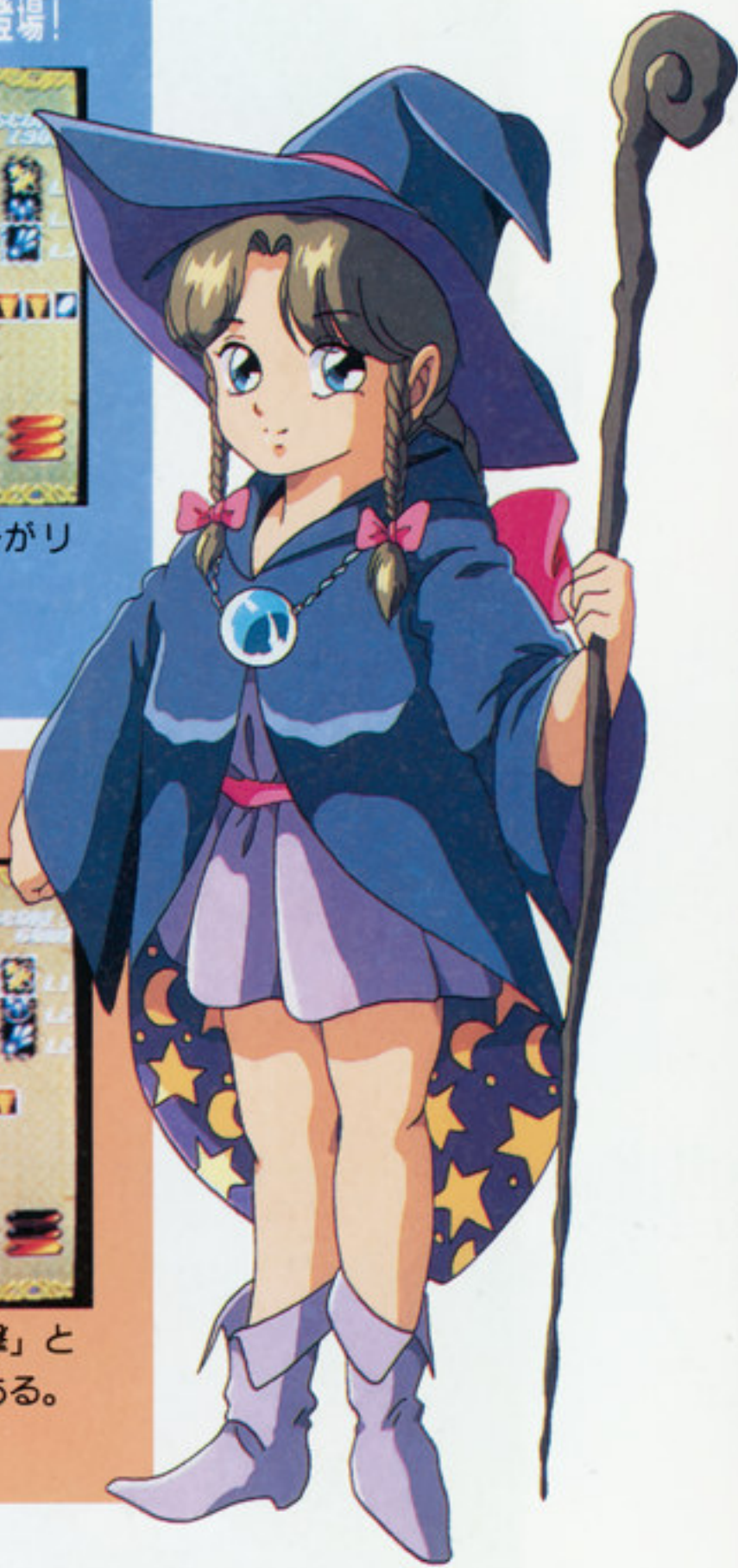
メーカーさんからひとこと

CHELNOVのミリョクは、ナンと言っても〝走り〟。カレイなランニング・ポーズに、胸のスクようなジャンプ！ そしてこのジャンプを利用した攻撃方法がかなり効果的なのです。武器に頼らず、体を武器に闘うというパターンが、ケッコーイマ的かも!? （タケ）

MEGA DRIVE

残された道は闘うこと、
それが小さな魔女の運命だった…。

プロローグ:主人公サリアが事件に関わるエピソードが語られる。

会話シーン:ファンタジーの設定がゲームの雰囲気を盛り上げる。

機動警察パトレイバー ～98式起動せよ!～

マーバ/今秋発売予定/7,800円/ADV/4M+B・2

完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

PATLABOR MOBILE POLICE

あのソフトがついに発売される!!

祝 発売決定! パトレイバー

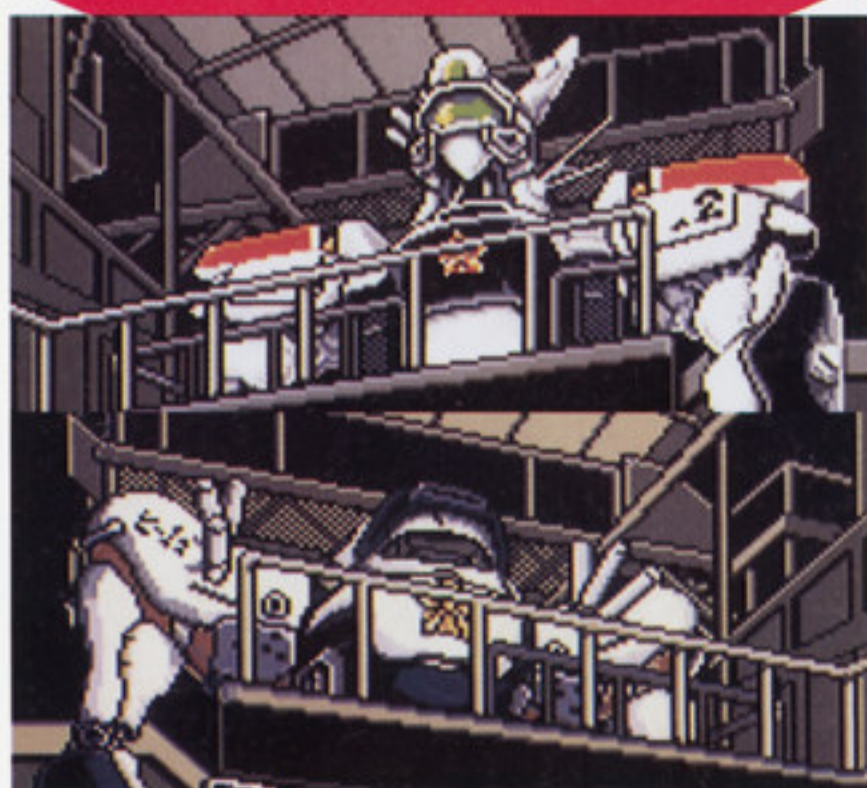
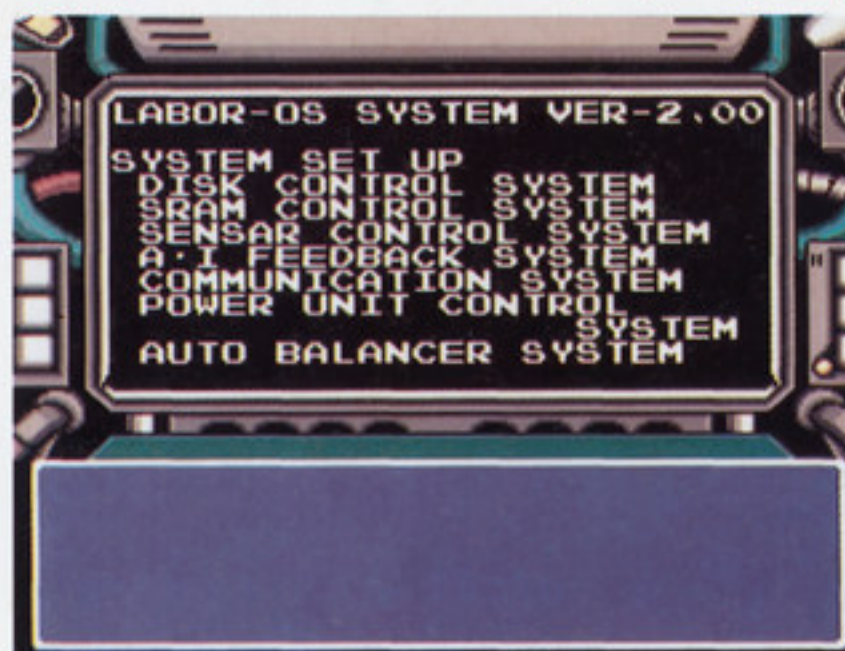
さまざまな紆余曲折をたどり、パトレイバーが帰ってきた! !?と思っている読者のために軽く説明すると、じつはこのソフト、約2年前には発売されているはずだったものなのだ。その当時のBEメガにも掲載されているので(1990年2月増刊冬号)詳しい情報はそちらのほうを参照のこと。まあ、何はともあれ発売を首をながーくして待っていたファンには、これでひと安心というところだね。

2年間の沈黙を経て、豪華スタッフ制作のパトイレバーが蘇る! 期待して待て!

STAFF

●押井 守氏を監督に起用し、ファンも納得!!

イングラムのディティールも細かく描かれている。

LABOR-OS SYSTEM VER-2.00
SYSTEM SET UP
DISK CONTROL SYSTEM
SRAM CONTROL SYSTEM
SENSAR CONTROL SYSTEM
A・I FEEDBACK SYSTEM
COMMUNICATION SYSTEM
POWER UNIT CONTROL SYSTEM
AUTO BALANCER SYSTEM

登場してくるものの設定ひとつとってみても、パトレイバーの世界観を忠実に表現している。原作のファンも、ビデオシリーズのファンも安心してプレイできるというもの。

ビデオソフト(バンダイ発売)、少年サンデー、TVアニメ、そして劇場用映画それぞれのメディアで大ヒットを飛ばしたパトレイバー。とくにビデオシリーズはセールス部門で常にベストスリーに入るという離れ技までやってのける人気だ。さて、メガドラ版を手掛けたのはこのビデオシリーズの監督である、押井守氏。この人が手掛けていて面白くないハズがない! 発売まで待てないという君は、ビデオシリーズをチェックして世界観に浸ってくれ。

GAME SYSTEM

●アドベンチャー(基本)+戦闘もあります!!

基本画面

しらべる
はなす
つかう
あそぶ
いどう

コマンドを選択してゲームを進めるのだ

移動画面

基本的な移動は、マップ内を歩いて進む

戦闘画面

戦闘シーンはコマンド選択で……。

さて、「パトレイバー」のゲームシステムだが、基本的には会話が重要な要素を占める。マップ内の移動は、いわゆるドラクエ型。そしてなんと、コマンド入力による戦闘もある。ときには戦闘も重要になってくるのだ。

憧れのイングラムを起動して日本を救え!!

キミへの指令

★巡査（キミ）は配属されたばかりの新入りなので、他の隊員よりも自由に動ける。
★よって、二課棟各所に軟禁されている第二小隊隊員たちと接触し、状況を把握。
★現状打開のためにイングラムを起動させ敵を撃破。
★そのための起動用ディスケットを、敵から回収すること。
以上　　巡査の健闘を祈る

まずは挨拶です！ 日本人ですから……

念願かなって、最新鋭の98式AV（アドヴァンスト・ビークル）イングラムを擁する、第二小隊に配属されました。まずは、後藤隊長に挨拶してと、そしたら特車二課の人たちにも挨拶ね。ここで各所の配置を覚えてしまおう。覚えておかないと後で困ることになるぞ。

初めての夜勤、そして翌朝……。宿直室で目覚めるとなぜか鍵が掛かっていて出られない。何かイヤな予感が!?　とりあえず、部屋の中を調べてみよう。屋根裏に出口発見.!!

はなす
のあ
あなたもフォワードしぼうなんですって？
はやくじぶんの　きどうようディスケットが
もらえるように　がんばってね！』

野明会いたかったよ！

野明はやはり98式のところにいるのです。

はなす
ごとう
ごとう『よくきたな　びーめが。
オレがたいちょうの　ごとう　だ。
とりあえずここのれんちゅうに　あいさつしてこいや。
おわったらもどってこいよ』

後藤さん…

とりあえず、変人という噂の名高い隊長にご挨拶。

はなす
おおた
おおた『なんだ、しんいりか。
（ブツブツ）
いちいちカオなんか　かけやがって
いざってときに　どうするつもりなんだ、まったく！』

太田さんがこんなところに

結構見つかりにくいところにいる太田さん。

一夜明けて屋根裏の入口発見!!

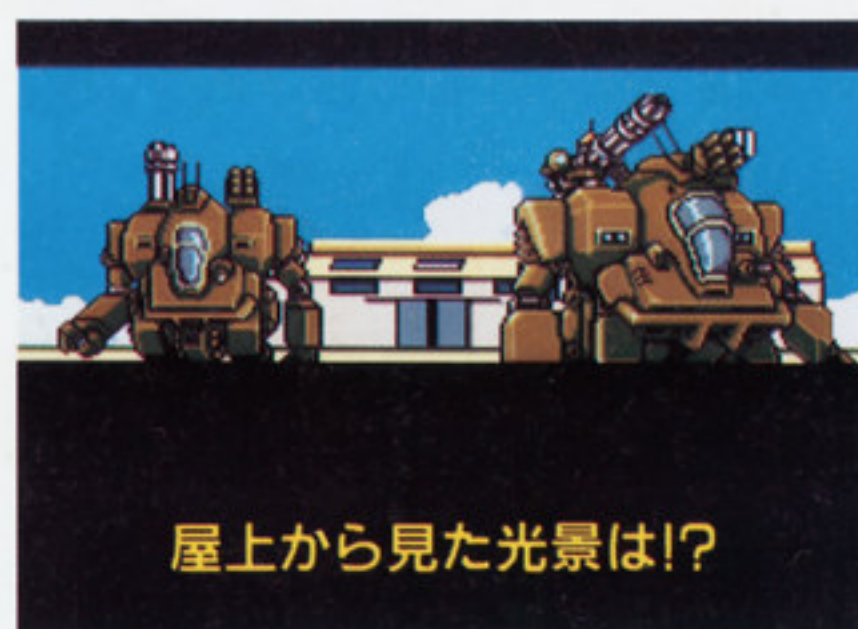
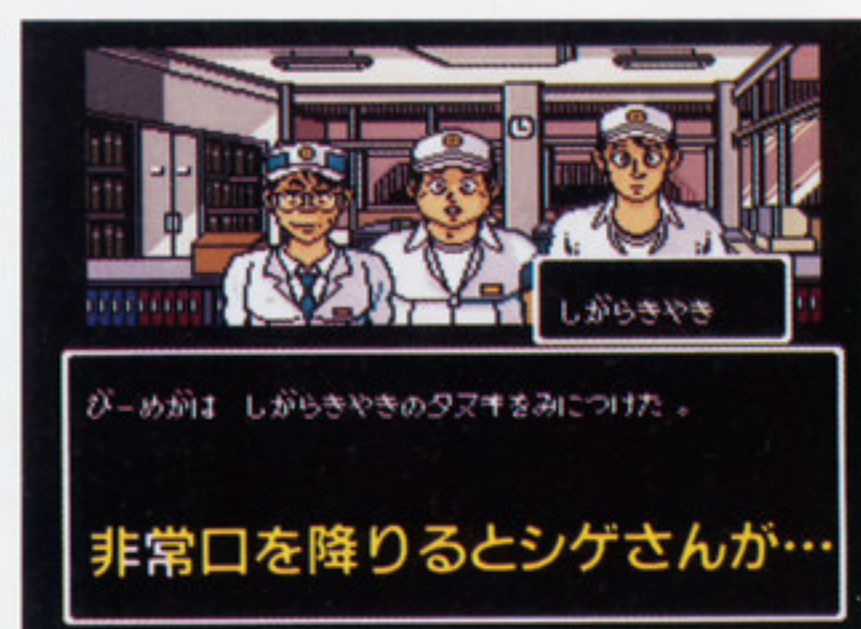
緊急事態発生!!クーデターからパトレイバーを解放するのだ!!

屋根裏の入口を登るとそこは屋上へつながっていた。屋上から見おろした光景は、反乱軍のクーデターによって、占拠されてしまった二課棟であった…。ここは隊長にどうすべきか相談したほうがよさそう。隊長いわく小隊の連中と連絡を取れとのこと。そして棟内を散々捜しまくってようやく第二小隊のオフィスで非常口を発見。整備班のシゲさんとコンタクトに成功。シゲさんの情報により第二小隊の監禁場所をつきとめた。いざ、救出へ！

屋上から見た光景は!?

なんと、このパトレイバーが占領されるなんて……。警備陣は何をやってたんだよ！　就任早々これは参ったなー！

しがらきやき
びーめがは　しがらきやきのタヌキをみにつけた。

非常口を降りるとシゲさんが…

第二小隊を監視している連中に対して、こんな装備で行けなんて、ちょっとひどすぎません？　シゲさん頼むよ!!

びーめが　HP：62　ST：130　AC：170

ゴリラ野郎撃破!!

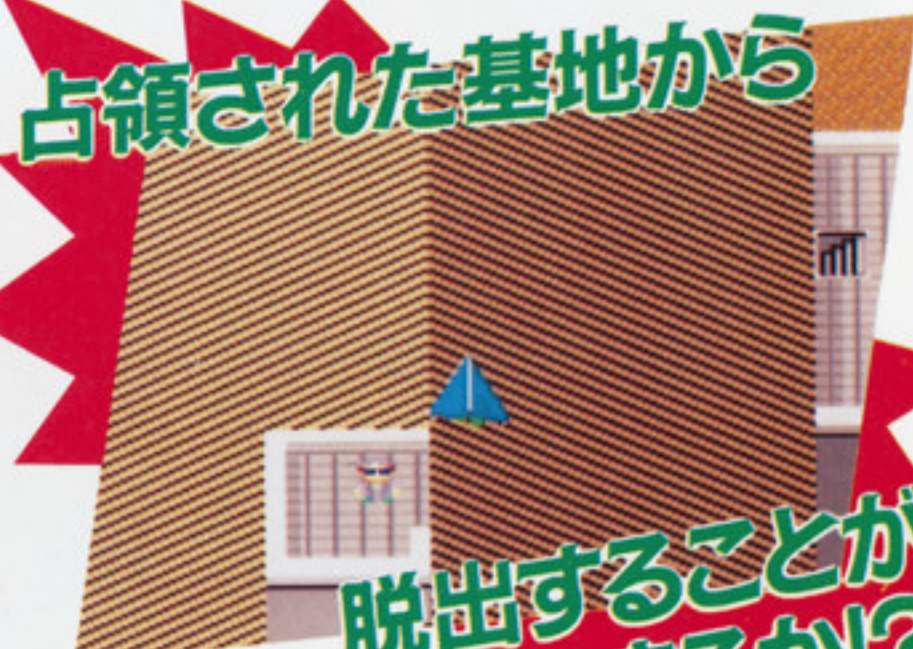
びーめがのこうげき！

信楽焼のおかげでやっつけられたの。シゲさんに感謝!?

はなす
あすま
あすま『やっぱそれだな。
きどうようディスクは　シゲさんが　ほかんしている
はずだ。おまえいってきてくれ』

第二小隊を解放!!

おやまー、助けてあげたのにこの手荒い扱いですもの…。

占領された基地から脱出することができるか!?

メーカーさんからひとこと

パトレイバーファンの皆様、お待たせしました。押井守氏デザインによるアドベンチャーゲームとして、メガドライブにパトレイバーが登場します。シナリオやバトルシーン、アイテムなど独特の世界感を忠実に再現したゲームです。ご期待下さい！

キングサーモン

KING SALMON

ホット・ビィ／8月下旬発売予定／6,800円／SLG／4M

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

アメリカ、カナダで大物キングを釣りまくれ！

めざせ！ 大物キングサーモン!!

メガドライブにフィッシングゲームがついに登場するぞ。舞台はアメリカのアラスカ州&カナダで、対象となる魚は最大100LB（43.5kg）もあるキングサーモンだ！

キングサーモンフィッングとは、道具に頼ることなく、釣り人と魚とが対等の条件で競うスポーツフィッシングなのだ。このサーモンフィッシングの極意、醍醐味を余すことなく盛り込んだフィッシングSLG がこれ！

基本操作は8方向、A、Cボタンの3つだけと簡単。さらには仕掛けのセッティングや、トラブルの回避など複雑なところは、すべて選択式になっている。初心者に対処しやすい、親切なシステムになっているのだ。

4つのステージを越えろ!!

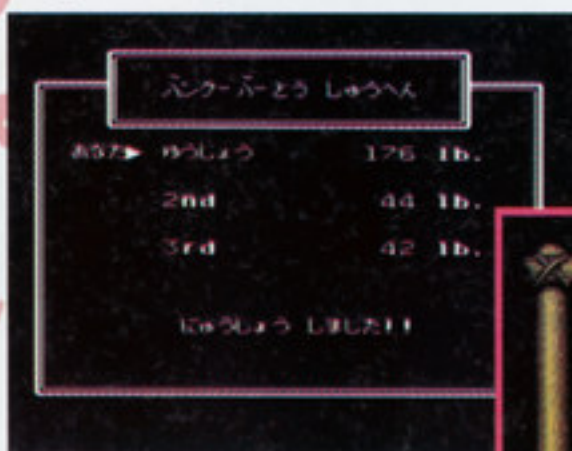
このゲームは4つのステージに分かれている。最初の2つはカナダ、バンクーバーの海と、アラスカ、キーナイ川でそれぞれおこなわれるのだ。4つのステージは大きく海と川に分けられるので、簡単に言えば最初の2つはそれぞれの舞台でのトレーニングといえる。トレーニングといっても、条件を満たさなければ先へ進めないのだ。

ステージクリアの条件はそれぞれ違うぞ。当然、先へ進むほどつらくなるのだ。最初の2つはトレーニングといっても、いちおう大会形式になっている。これにサーモンダービーを加えた3ステージ目までは、大会の入賞が次のステージへ進むための条件だ。

大会入賞はキングサーモンの釣り上げ総量の多い順で決まる。いくらたくさん釣っても、キングサーモン以外は相手にしてくれないぞ。

さて、最後の4ステージ目はこれまでと違って、大会ではなく世界記録に挑戦となる。ここで世界記録を達成することができれば、エンディングへ……となるわけだ。

そしてこの4ステージ目だけは、釣り上げ総量ではなく、1匹の重量で決まることを忘れてはならないぞ。ひたすら大物を目差して、釣りまくるしかないのだ！

ウーン、残念！ 入賞ならず。次回ももう一度同じステージでチャレンジだ！

ぶっちぎりの優勝だ！ 優勝ラインの予想数値はコンディションの説明のところで見ることができるぞ。見落とすな！

優勝しないまでも、3位入賞まではステージクリアとなるのだ。でも、どうせなら優勝してクリアしたいよね！

フィッシャーマンもレベルアップ!!

フィッシャーマン（釣り人）はサーモンの釣り上げ総量によりレベルアップするのだ。

項目は腕力、スタミナ、テクニックの全部で3つ。どれも魚とのかけひきに必要なものばかりだが、とくにテクニックはトラブルの回避成功率につながる大事な項目だ。なかなか上がらないが、がんばって上げてほしい！

サーモンダービーとは

カナダ西部のバンクーバーで毎年開かれる大会だ。世界中の釣り人が優勝賞金＄25,000をめざし、腕を競い合う世界最大級のトーナメント。

釣り大会というより、プロゴルフのトーナメント大会の様な感じのものだ。

ポイントへ向かえ!!

マップは広域マップとポイントマップの２つに分かれているぞ。広域マップは移動専用で、釣りをすることができない。つまり広域マップでキングサーモンのいそうな所をさがし、ポイントマップに切り替えるのだ。

ポイントマップ内にはキングサーモンが釣れるポイントがある。深さが変わっている所や、魚の群れの後ろなどが狙い目！ 漠然と釣るのではなく、ポイントを押さえて狙わなければ、キングサーモンは釣れないのだ。

広域マップのどこででもポイントマップになるわけじゃないのだ。ポイントマップに切り替わる所は、メッセージでわかるようになっているぞ。メッセージは様々あるが、内容は釣れそうか釣れなそうかの２通りしかないのだ。単純明快、釣れそうな所で釣ればいい！

深さの違いは色でわかるのだ。深くなるほど色が濃くなっていく。狙い目は、色の変わる境目だ！

キーナイ川ではサーモンが跳ねた近くもポイントだ。魚群を狙ってばかりでなく、こういう所も狙ってみよう！

ヒット！＆ファイト！

狙うポイントが決まったら、いよいよ本番。まずは仕掛のセッティングを決めるのだ。決めるのはルアー（疑似餌）と、タナ（深さ）と、ラインの長さの３つ。

ラインは長くして、ボートから遠ざけたほうがヒットしやすいぞ。しかし、長い分取り込みに手間どる。どのくらいの長さがいいかは、釣り人のレベルに合わせるのがいいだろう。

仕掛にはルアーの他に、海専用のニシンを使うものと、キーナイ川専用のがあるぞ。状況に合わせて使い分けるのだ！

ルアーとタナは、天候や時間によってかわってくる。キングサーモンのいるタナをつかみ、合っているルアーを選ぶのが大事だ。ちなみに朝方に深目のタナで、比較的大物のキングサーモンが釣れる。試してみてソンはないぞ！

仕掛が決まったらさっそく始めよう。ポイントの取り方は前記したとおりだ。狙いが間違ってなければ、それほど時間もかからずにアタリがくるはず。タイミングよく合わせると、魚がかかりファイトとなるのだ。

ファイトに入ると画面が切り替わり、魚を真上から捉えた画面になる。ラインを巻き取っていけば、取り込みは自動的にやってくれるのだ。

アタリがあると、画面左にアタリウインドウが開く。アタリには何種類かあるが、大きく引き込んだときに合わせるのだ。

合わせは方向ボタンを上にするのだ。最初はタイミングが合わせづらいかも知れないが、慣れてくれば簡単に合わせられるぞ。

ファイト!!

トラブル

ファイト中には様々なトラブル（イベント）が待ちかまえている。相手が大物で、ファイトが長引くほど、起こる確率は高くなるのだ。適切な処理ができれば、怖くも何ともないんだけどね。

このイベント発生の画面の後に、対処法の３択画面になるのだ。テクニックが上がれば、成功率も上がるぞ！

外道

釣りでは目的の魚以外のことを外道というのだ。つまりこのゲームでは、キングサーモン以外に釣れる魚が外道となる。どんな外道がいるかというと、ピンクサーモン、シルバーサーモン等がいるぞ。

外道中の外道がこのドッグフィッシュ（鮫）だ。魚のファイト具合いで見分けがつけられるようになったらプロ級!?

メーカーさんからひとこと

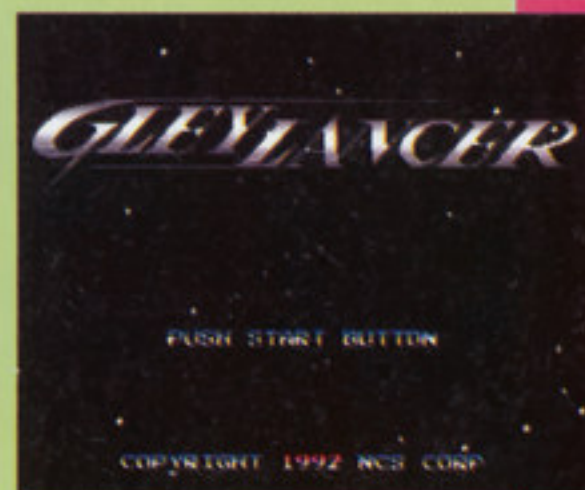
これはシャケ釣りゲームです。シャケを釣ったら石狩ナベにして食べましょう。ちなみにイクラはしょう油づけにして食べようね。あ、そうそうシャケ以外にサメも釣れちゃったりするので、フカヒレスープを作ってもいいよね。ん～でりしゃす。

グレイランサー

メサイヤ／7月17日発売／8,300円／SHT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

ガンナーと武器の組み合わせに気を使おう

GLEYLANCER
PUSH START BUTTON
COPYRIGHT 1992 NCS CORP

ガンナーと武器はこの組み合わせにしろ

壮大なストーリーにもとづいてゲームが進められていく横スクロールシューティングゲーム「グレイランサー」。ソフトの発売日がやっと近づいてきた。あと10日ほど我慢して待て。

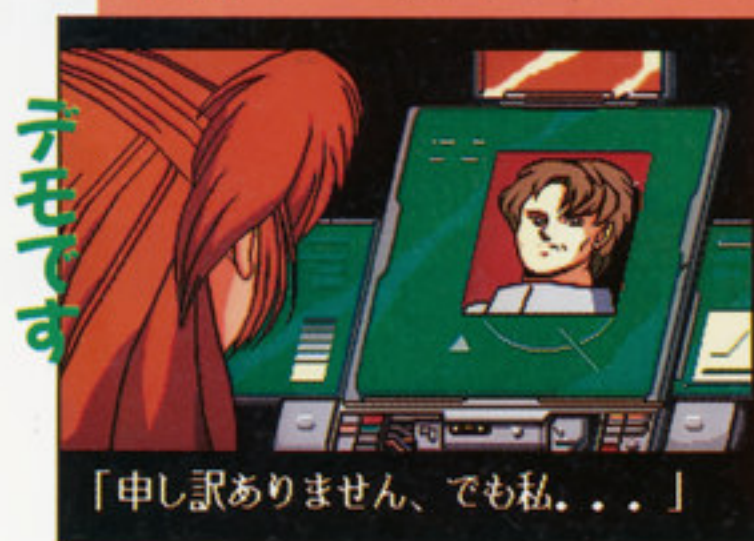
いままでガンナーの性質について口をすっぱくするほど述べてきた。知らずに遊んでしまうのも未知との出会いを楽しむようでいいが、知っていたほうがさらに面白くなるということもある。てなわけで今月はガンナーと武器の相性について考えてみよう。

これはツライ

ガンナーと武器の方向性がしっくりこないと、攻撃より弾を避けることばかりに気をつけなければならない。

ステージクリア後のデモはいつも出るわけではない

「グレイランサー」は、ストーリーに沿ってゲームが進められる。ということはシューティングで遊んでいる最中にも話は進んでいくということだ。話の進行状況は、ステージクリア後のデモ画面で教えてくれる。しかし、このデモは3ステージごとにしか現れない。先が知りたければ、ゲームをクリアするしかない？

デモです

「申し訳ありません、でも私. . . 」

3ステージクリアすることに現れるルーシアの様子。途中経過が表示されるみたいなものだ。

ノーマル

方向ボタンの押した方向にガンナーが向き、ボタンを押すことによってガンナーの向きを固定させることができる。ゲームを初めて遊ぶ人は、まずこのガンナーの性質を使いこなせるようになっておきたい。どの武器とも相性はよく、この武器だから使いにくいというものはない。特に相性がよく装備したいのは、ツインやレーザー。前方に弾を集中的に発射できるからだ。

リバース

方向ボタンの押した方向とは逆方向にガンナーが向き、ボタンを押すことによってガンナーの向きを固定させることができる。ノーマルが使いにくいという人は、このリバースなら使いやすいだろう。武器との相性は、ノーマルと同様にどれでもそこそこにしっくりくる。特に相性がいいのは、やっぱりノーマルやレーザー、それにバウンドなどだろう。集中攻撃でしょ。

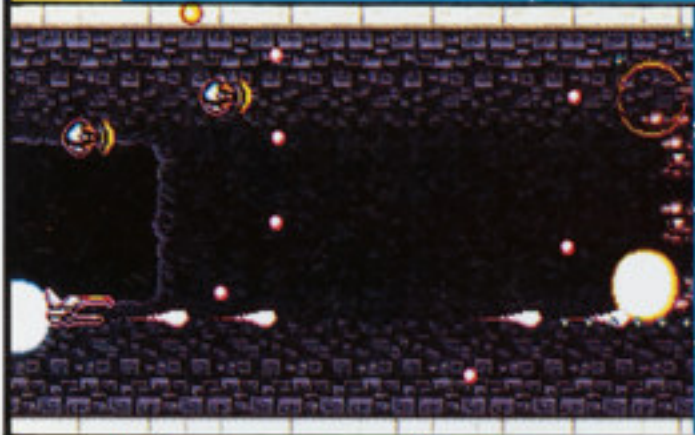
サーチ

敵キャラクターを自動的に狙うサーチ。ガンナーが勝手に敵を狙ってくれるので、敵を見逃すことが絶対にない。その反面自分の思いどおりにガンナーが動いてくれない歯がゆさもある。2つのガンナーが同じ敵を狙うパターンと別々の敵を狙うパターンがあり、ボタンで性質を切り換えられる。武器との相性は、バウンドやレーザーなどの通常攻撃用がしっくりくるぞ。

マルチ

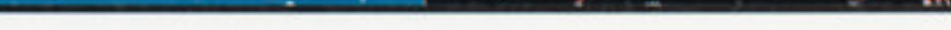
方向ボタンの押した方向にガンナーが向き、ボタンを押すことによってガンナーの向きを固定させることができる。ただし、2つのガンナーは必ずしも同じ方向を向いているとは限らない。そのため、広範囲に攻撃することができるが、集中攻撃のできない欠点がある。装備する武器も広範囲に攻撃できるようにバウンドを装着して、3WAYになるように使っていきたい。

マルチリバース

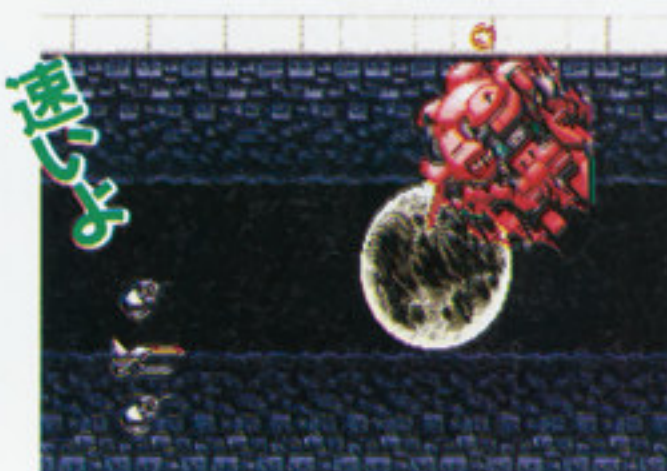
方向ボタンの押した方向とは逆方向にガンナーが向き、ボタンを押すことによってガンナーの向きを固定させることができる。これもマルチ同様にガンナーがバラバラの方向に向く。上下同時攻撃などという離れ技もできるし、広範囲に群がる敵を一斉に破壊することもできる。装備したい武器は、やはりバウンドやレーザー。マルチの基本は3WAYになるように使うことだ。

シャドウ

ガンナーがいつも自機の後ろからついてくる。ボタンを押すことでその場にガンナーを固定させることが可能だ。ただし、攻撃方向は前方のみ。背後から接近されるとちょっとツライ。でも、前方にしか攻撃できない欠点を逆に生かして5WAYを装備して、広範囲に敵を破壊するのもいいだろう。そして、ガンナーを固定させて地形にめりこませ、セイバーを使うのもよい。

ロール

ガンナーが自機の周囲を回転する。ガンナーの向きは常に自機と正反対を向くモードとガンナーの向きを前方に固定するモードがあり、ボタンで切り換えることが可能だ。他のガンナーと比べて、使いこなすのがとても難しい。武器との相性も反りが合わないものが多く、とくにレーザーやツインだと常時身の危険にさらされてしまう。バーナーで自機をガードするべし。

STAGE 4 惑星アズ

迷宮のような構造になっている惑星アズ。通路も狭いので上下の壁に気をつけつつ、敵を倒さなければならない。それだけで収まらず高速でスクロールしてしまう。自分の前に必ず空間を作って、壁にぶつからないように心がけろ。

速いよ

前のステージが終わったばかりで一息ついていると高速スクロールに対処できないぞ。

砲台がとってもにくたらしいっす

砲台が必ずあってほしくない場所に待っている。陰湿なヤツだ。

うかつにアイテムを取りに行こうとすると、砲台の餌食になってしまうのだ。

上から下から

撃ちあぐねていると壁が着々と増えていく。しまいには行き場がなくなってしまうのだ。

STAGE 5 戦艦ニド

宇宙空間を我が者顔で航海する巨大戦艦と戦うルーシア。自分勝手に攻撃できるのなら融通もきくが、上部の砲台を相手にしたと思ったら尻の部分に……。どっちに進むかは戦艦しだいだ。常時弾を撃って不意の攻撃に備えること。

巨大な戦艦

最近の横スクロールシューティングの流行はやはり巨大戦艦だ。この戦艦ニドは他のゲームと比べると小型の部類だろう。

周回させるぞ

次はどこを攻撃するのか？　それは戦艦にしかわからない。ドキドキさせられる。

サーチなら勝手に敵の攻撃を察知して攻撃してくれる。こんなときは便利でしょ。

敵機満載!!

お父さん死なないで

STAGE 6 惑星ルマ

西部劇を思わせるような背景と統率のとれた敵の攻撃。似ても似つかない取り合わせが惑星ルマの現状だ。この惑星の難関はやっぱり電磁バリアだろう。バリアを発する機械は、絶対に破壊できない。バリアを避けながら敵の攻撃も避ける。がんばれ。

夕日かっ？

赤い色素が目にまぶしい。これで赤い弾など吐かれた日にはニッチもサッチもいかなくなっちゃうよ。

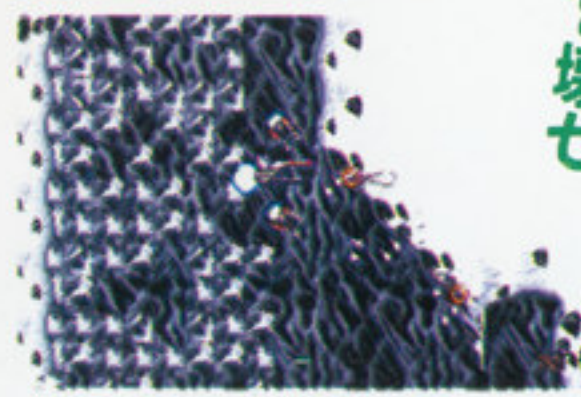
ビリビリ

避けることに専念しましょう

惑星ルマの後半は電極バリア地帯だ。こんな隙間も通すのか、というような厳しい場所が連続している。攻撃が効かないから避けることしかできない。ストレスたっぷりたまるぞ。

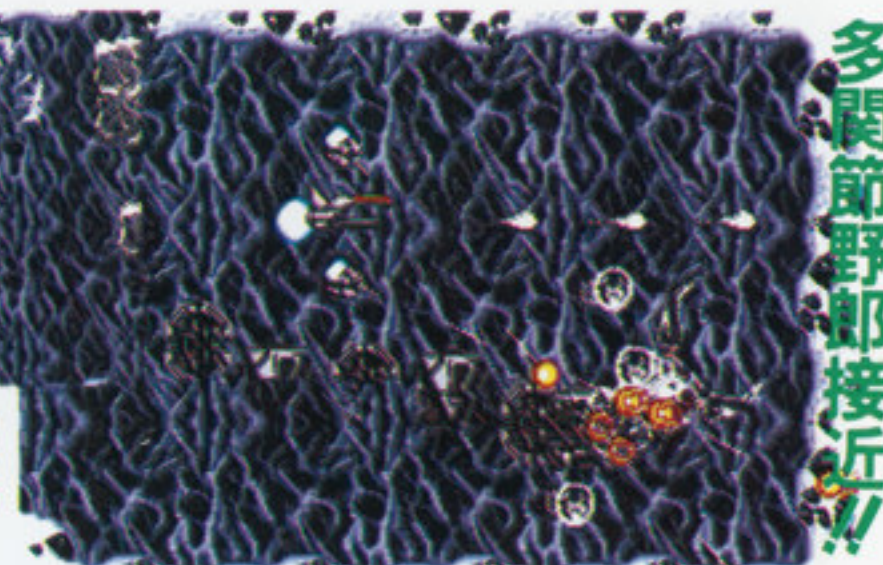
STAGE 7 惑星ティファ

増援の知らせを受けてホッとするルーシアだが、あくまでも知らせだ。いつ来てくれるかわからはない。来るまでは今までどおりひとりでがんばらないと。この惑星ティファは結晶洞窟だ。壁を壊しながら進むことになるぞ。敵の攻撃に対して必ず逃げ場を確保せよ。

壁を壊せ

縦にスクロールしたと思ったら、そこは壁だらけ。ガンナーを駆使して破壊せよ。

前後左右に

多関節野郎接近!!

敵を破壊すると結晶が飛び散って美しい。もちろん破片に当たっても大丈夫。ビクビクしないで壊せるものはすべて壊そう。

まだまだ戦いは続く……

メーカーさんからひとこと

グレイランサーの難易度設定は半端じゃありません。全８段階＋αのゲームレベルそれぞれに違った面白さが味わえるはずです。プレイするたびに新しい発見がある奥の深いゲームシステムを搭載して、７月17日、貴方のお手元へ。じっくり遊んでね。（ティム）

修羅の門

セガ／8月7日発売／6,800円／SLG／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

原作に忠実なストーリー展開がウリだ！

原作の持ち味を発揮！ 見せ場はすべてビジュアルシーンに

「修羅の門」は、月刊少年マガジンで連載中の格闘マンガをゲーム化したものだ。原作の内容は主人公陸奥九十九（むつつくも）と彼をとりまく男たちの熱い闘いが描かれたもので、物語のほうも第３部に突入するほどの白熱ぶり。月刊少年マガジンでも一、二を誇る人気作だから、知らなかった人はぜひこの機会に読んでみるのもいいだろう。武道の達人たちが繰（く）り広げる技の応酬（おうしゅう）は、読んでいるだけでも背中にゾクゾクくるものがあるぞ。

さて、このゲームの魅力はズバリ「原作の持ち味を十分に生かした」作りがされていることだ。ふつう格闘モノをゲーム化するときアクションものにアレンジするパターンが多いのだが、この「修羅の門」はあえて違う方法をとっている。なんと、闘（たたか）いの部分を完全なコマンド入力方式にしているのである！ 8Mの容量を存分に使った大量のビジュアルシーンにより、原作のイメージをほぼ踏襲（とうしゅう）。また、これによって原作を読んだ人や格闘技のファンだけでなく、原作を知らない人やアクションが苦手な人でも楽しめるようになっている。つまり、初心者でも楽しめる構成になっているわけだ……と、いうのはタテマエ。

ファンとしていわせてもらえば、このゲームは原作を知らないと絶対に100％楽しむことはできない。まずは「修羅の門」を読み、その世界にどっぷりつかることから始めろ！

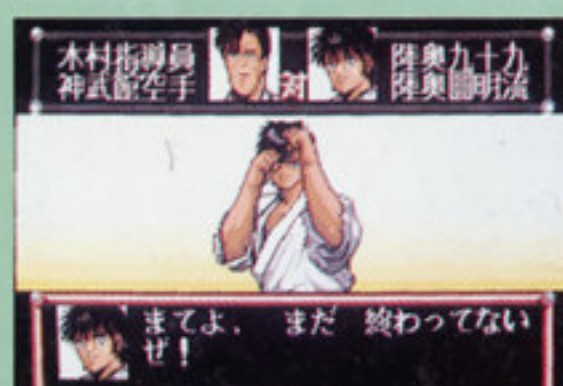
原作のファンならこの演出にはシビれること間違いナシ！ 原作そのまんまの決めゼリフが泣かせてくれる。

神武館No.一の海堂が九十九の〝無空波（?）〟を破るため特訓するシーン。サイドストーリーまで完璧再現。

1000年の歴史を経て、ついに武道会へ1人の男が立ち上がる!!

メガドラ版のストーリーは、原作の単行本の１巻から10巻までをゲーム化したものだ。もちろん物語の導入部も原作とまったく同じ。──場所は東京、神武館（しんぶかん）。龍造寺徹心（りゅうぞうじてつしん）が興（おこ）したこの神武館は、格式にとらわれない実戦的な空手をメインにした空手道場である。

物語は、ここに１人の男がやってきたことから始まった。男の名は、陸奥九十九。古流の武術、陸奥圓明流（むつえんめいりゅう）の継承者（けいしょうしゃ）と名乗る九十九は、祖父の命（めい）により神武館へ道場破りにきたのであった。神武館の実力者たちを次々と敗っていく九十九。試合を重ねるごとに明らかになっていく九十九のおそるべき才能、そして陸奥圓明流とはいったいなんなのか!?

ボロボロの道着をかかえ、神武館にやってきた青年、陸奥九十九。彼の真の力が見られるのはいつか……？

1000年の歴史をもち、不敗の殺人拳とうたわれた陸奥圓明流。長い間表に出なかったこの武術が、なぜ現代に姿を現したのか。最強の男を求め、九十九は闘う。

陸奥圓明流継承者　陸奥九十九

闘っている最中の技の掛け合いだけでなく、物語を紹介するデモなどのビジュアルシーンが豊富だ。

格闘ゲーム初？ 闘いはすべてコマンド入力方式を採用

コマンド入力方式とはナニ？ と思う人もいるかもしれないが、右の試合の流れを見れば一目了然。基本的なゲームの流れとしては、プレイヤーがコマンドで技を選んで攻撃を仕掛けていき、その技の掛け合いで試合が進むようになっている。攻撃の結果はすべてアニメーションで処理され、技が成功したかどうかで相手が受けるダメージが変わってくるぞ。もちろん相手も攻撃してくるから、技を見切るか、逆に返し技をオミマイしてやるかといった受け側の戦略も必要だ。気合いをためて（動かずに休むとたまる）攻撃すれば、技の成功率も上がる。場合によっては陸奥圓明流の技を繰り出すこともできるのだ。

1 気合いゲージをためろ

DEFFENCE

2 相手が攻撃してきた

3 受け技を選んで防御

ATTACK

2 攻撃技を選択する

3 あとは見てるだけ

気合い満タンで陸奥圓明流がサクレツ!!

弧月

圓明流ならではの防御技として、相手の攻撃を軽減する“浮身”というワザもある。積極的に使ってみよう。

攻撃の成功、不成功は相手との間合いや気合いの度合い、そしてタイミングで決まる。運の要素もあるけどね。

対戦相手は強者ばかり。九十九ふ、どう闘う!?

九十九が戦う相手は遠距離からの蹴りを得意とする者、間節技を主に使ってくる者などなど、それぞれ戦い方に特徴がある。彼らの戦法や性格を見抜き、九十九側の戦法を変えることが物語の後半では必要になる。自分と敵の残り体力のバランスを探りつつ、試合を進めていくことが勝利への第一歩だ。また、九十九はゲームが進むにしたがって必殺技や圓明流奥義などの使える技が増えていく。なかでも圓明流奥義は絶対に決めたい技のひとつ。試合前半は防御に徹して気合いをためていく、という戦法をとってみよう。

ちなみに九十九が最初に戦う相手は神武館道場の空手家たち。物語が進むにつれてプロレスなどの異種格闘技もあるとか……。このへんも原作にそって作られているので安心。

〝生ける武神〟龍造寺徹心

押忍！ 神武館空手は地上最強であります

年は老いたりとはいえ、そのワザの切れは神武館でも並ぶ者がないという。いずれは闘う運命なのか？

神武館〝四鬼竜〟の面々

本当にこいつか？ わざわざ出て来るほどではなかったかな

神武館を代表する4人。増畑、泉、陣雷、そして海堂晃。他の神武館選手からもその強さは恐れられている。

飛燕連脚

神武館〝四鬼竜〟のひとり、泉の使う必殺技がコレだ。

柴電三連脚

泉の考案した新必殺技。瞬時に左右に蹴りを叩き込む。

無空波？

圓明流奥義のひとつ。相手に掌を密着させて打つ技だ。

メーカーさんからひとこと

前例のないジャンルだったので、これでみんな本当に面白いのだろうかと開発一同不安にかられました。しかしできあがってみると、原作のファンも、これから読む人にもなるほどとうならせる構成に仕上がりました。ビジュアル、サウンド、どうぞ楽しんでください。

こりゃめでたい！

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE MEGADRIVE メガドライブ 3周年記念 特別大企画!!

豪華賞品獲得計画

クイズBEメガでGO! GO!

「BEEP」から「BEメガ」へ。創刊号の目玉は「大魔界村」16P攻略(笑)だ。

うぉぉぉー！　めっ！でっ！たっ！いー！　今を去ること平成元年の夏、『BEEP！メガドライブ』は初のメガドライブ専門誌として、季刊というかたちで創刊された。だが、当初はゲームが少なくてやることがなかったため、マークIIIソフトの裏技大全を16ページもやってたり、「メガドラマン89」などというマンガにカラー9ページを使ったりと、当時のスタッフの苦労の跡にはしのばれるものがあったのだ（くー）。だが、今は違う！　我らがメガドラには心強いサードパーティーも大挙し、常に大作、話題作が目白押し状態であり、誌面も毎月充実の一途をたどっている（と思う）。まさにこれは読者のみなさんのおかげなのである（ホントに）。というわけで、創刊3周年を記念して大感謝祭りの開催だ！

GO!GO! その1 太っ腹のワンダーメガ獲得計画！ 全員参加クイズで一気にパワーユーザーを目指せ!!

セガ・エンタープライゼス提供　2名　BEメガ編集部提供

これさえあればCDもメガドラも楽しめる。電源確保も1つでOKだぜ！

BEメガ編集部からは当選者のお好みソフト2本をプレゼントだ。両方楽しむべし。

日頃のご愛顧を感謝して企画したのが、この豪華絢爛超太っ腹ワンダーメガ獲得クイズだ（大げさ）。こいつに関しては応募者全員に参加の権利が与えられるから、みんなでガンガン挑戦してほしいぜっ！　賞品はセガ・エンタープライゼス提供のワンダーメガ1台と、BEメガ編集部提供のお好みソフト2本のセット。これがクイズ正解者のなかから2名様に当たるのだ。「ほしいっ」と思った人は、すぐさま下のクイズに応募するのだ。

ワンダーメガ獲得クイズ エリックをさがせ！

Where's Elic? © SOFTBANK CORP.1992

ワンダーメガを獲得するためのクイズは、人探しゲームだ。先月から本誌でコラムを書いているナイスな外人エリックを、右のおもちゃショー会場のなかから発見してくれ。もちろん、動いている人のなかにはいないから安心していいぞ。わかった人は「A-6にいる」といった感じで回答するのだ。GO！　GO！

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A B C D E F

GO!GO! その2

ワンダーメガにハズレてもチャンスあり！ ダブルチャンスクイズで好きなメーカー賞品を狙え!!

メーカーさんに感謝クイズ!! 3択問題でGO！ GO！

「エリックをさがせ！」にハズレたっ！ そんなかわいそうな人のために、日頃メガドラで活躍しているサードパーティーさんがダブルチャンスクイズに集まってくれたぞ。選べるメーカーは1つのみ！ そのメーカー出題の3択問題に当たれば賞品獲得の権利が！（多数の場合は抽選）。競争率を考えれば当たる確率も高いぞ。GO！GO！

アスミック
3名 乱世の覇者

「乱世の覇者」で天下統一を成すには城のレベルアップが重要ですが、ゲーム開始時の城のレベルが最も高い城は？ ①姫路城②大阪城③小田原城

ウルフチーム
5名 ロゴ入りガム＆クリップケース

「アイル・ロード」のなかで伝説の戦士「神々の護り手」として登場する主人公の名は？ ①ロール・エスクリーズ②ロールス・ロイス③ロータス・クーポン

KANEKO
50名 メガドラ専用ゲームグローブ

11月下旬発売予定の「パワーアスリート」で、「パワー」の意味は力、では、「アスリート」の意味はなんでしょう？ ①格闘者②競技者③参加者

クライマックス
3名 クライマックススタッフ特製福袋

16メガの最新超大作「ランドストーカー」を制作中ですが「エスラジ」とは？ ①エスパーでラジカルな楽器②ラジウムのエステ③ランドストーカー最後のボス

ゲームアーツ
5名 ルナポスター＆ナルぬいぐるみ

どーんと当たって砕けろ！ 外人さんと英語でお話できるゲームアーツの社長の英語名はなんでしょう？ ①チャーリー②モーリン③グレッグ

光栄
2名 三國志II＆ガイドブックセット

光栄歴史三部作で、紀元2世紀の中国を舞台にした、「信長の野望」「蒼き狼と白き牝鹿」に並ぶ大作は？ ①ロイヤルブラッド②三國志③水滸伝

講談社総研
5名 魔天の創滅テレカ

講談社総研のメガドラ第3作目となる「騎士伝説」は、①中世時代風のＲＰＧである②第2次大戦時の戦車ＳＬＧである③中世時代風のＳＬＧである

コンパイル
4名 コンパイルテレカ（いずれか1つ）

コンパイル社員一同は夏に向けて元気いっぱい頑張っていますが、今年当社はめでたく何周年を迎えたでしょう？ ①5周年②10周年③15周年

サン電子
10名 サンソフト特製ペンセット

サンソフトから発売予定のちょっと変わったパズルゲーム「レミングス」は、どこの国から生まれたゲームでしょう？ ①イギリス②アメリカ③フランス

CSK総研
3名 スピードボール2

ダイナブラザーズに登場する恐竜のなかで、お調子者ぴーちゃんが実際のゲーム中でやらない行動は？ ①あやまる②バカにする③からかって逃げる

シムス
3名 ヘビーウエイトチャンプGG

「アウトラン」スタッフが贈る、シムスのオリジナルレースゲーム第1弾の正式タイトルは？ ①ジャンカーズ・ハイ②サイバーロード③走れスカイライン

シュールド・ウェーブ
5名 ノスタルジアトランプ＆特製テープ

昨年話題をふりまいたノスタルジア1907ですが、今年末のPRESENCEノスタルジアIIの舞台となる乗り物は？ ①潜水艦②蒸気機関車③旅客機

セガ・ファルコム
1名 ぽっぷるめいるPC98版

セガ・ファルコムの冷蔵庫にはいつも「あるモノ」が冷えています。さて、な～んだ？（子供はマネしちゃダメ！）①ウーロン茶②ビール③人間関係

ソニック
1名 シャイニングフォース＆ボール

噂の新人高橋弟（既婚）が大会で準優勝し、コロコロコミックにまで載ってしまったゲームは何でしょう？ ①グラディウス②R-TYPE③ガンヘッド

ソフトビジョン
1名 トッププロゴルフ

英国の有名な「ウエントワース」のウエストコースは別名ビルマロードと呼ばれるが戦前は何と呼ばれた？ ①ライオンコース②タイガーコース③チーターコース

タイトー
5名 タイトー特製バンダナ

タイトーのMEGA-CD用ソフトで予定されていないタイトルは？ ①ナイトストライカー②ニンジャウォリアーズ③ミッドナイトランディング

データイースト
3名 デコ特製トレーナー

チェルノブの出身地は、いまやホーカイしてしまった某国。その国で生き別れになったといわれている彼の兄弟の名は？ ①パブロフ②カルノフ③ザンギエフ

データウエスト
30名 特製サンバイザー

データウエストが最も得意なメディアのCD-ROMで、当社が使っている独自のフルアニメシステムの名は？ ①DAPS②VAPS③DIPS

テクノソフト
5名 サンダーフォースIVテレカ

サンダーフォースIV後半のステージで登場するサンダーフォースシリーズ最強の武器の名は？ ①サンダーブレード②サンダーソード③サンダーボルト

テンゲン
3名 テンゲン特製グッズセット

「ピットファイター」で「BRUTALITY BONUS」の和訳は次のどれになるでしょう？ ①あ ショックウェーブ ②コイン 1こいれよ ③残虐行為手当

東芝EMI
5名 「LUNAR」ミュージックCD

当社ゲームミュージックCD「ルナ」のなかでルーナ役の井上喜久子さんが初チャレンジしたことがありますが、それはなにかな？ ①作曲②作詞③歌

ナムコ
3名 スプラッターハウスPART2

スプラッターハウスPART2に登場する主人公の名前はなんでしょう？ ①リュック②リック③季催（リカク）

日本物産
1名 ロータスF-1プラモデル

日物がスポンサードするチームロータスがかつてタスマンシリーズで5勝したジム・クラーク専用の名車は？ ①ロータス123②ロータス23B③ロータス32B

日本テレネット
2名 デスブリンガー

本格魔女っ娘ゲーム「魔法の少女シルキーリップ」で、リップが首にさげている物は？ ①魔導器②変身ペンダント③猿の手

バリエ
3名 中嶋悟F1GP＆テレカ＆バッジ

当社ソフトの監修をしている日本人として初めてF1にフルエントリーしたドライバーは？ ①ケン アカバ②アスカ ミノル③ナカジマ サトル

PALSOFT
5名 熱血高校ドッジボール部サッカー編

昨年末に発売された超激ムズシューティング「アンデッドライン」のX68000版でのタイトルは？ ①獣王記②幻獣鬼③ゲゲゲの鬼太郎

ビクター音産
3名 ワンダードッグ

この春日本ビクターより発売されたワンダーメガのメインキャラクターの犬の名前は？ ①ニッパー②ワンダードッグ③ハウンドドッグ

ビック東海
3名 バトルマニア

ビック東海のメガドラ参入第1弾「バトルマニア」の主人公、大鳥居マニアのゲーム発売時点での年齢は？ ①31歳②18歳③65歳

ヒューマン
5名 ヒューマン特製テレカ

夏にヒューマンからMEGA-CDで「アルスラーン戦記」が発売されますが、この作品の人気原作者は？ ①菊地通隆②田中芳樹③茶々丸

ホット・ビィ
1名 ホット・ビィ最新作3本セット

この夏ホット・ビィより発売されるメガドラ初のフィッシングゲームといえば？ ①カミナリモン②サクラダモン③キングサーモン

マイクロキャビン
3名 GGソフトセット＆フレイパンソコ

BEメガさんは今年3周年。マイクロキャビンも昨年？周年を迎えました。さて、何周年でしょう？ ①5周年②10周年③15周年

マイクロネット
1名 ヘビーノバ＆シーザーII＆雷電伝説

北の果て札幌で日夜ゲーム開発にいそしむ我が社の面々ですが、ここ札幌の名物といえば？ ①札幌チャンポン②札幌一番③札幌ラーメン

メサイヤ
2名 グレイランサー＆妖子腕時計

メサイヤのメガドラ第1作は「史上最大の倉庫番」ですが、これは全部で何面あるでしょうか？ ①150面②220面③250面

リバーヒルソフト
2名 GG倉庫番

BEメガも3周年。めでとうございますなぁ。ふふふ。では私どもリバーヒルソフトは来年何周年を迎えるでしょうか？ ①5周年②10周年③15周年

WAS
5名 ツインクルテールテレカ

WASの第1弾ソフト「ツインクルテール」で、3つの武器と2つの魔法で戦う主人公の女の子の名前は？ ①アリサ②サリア③サルサ

応募方法はこうだ！ いますぐGO！GO！

《記入例》
（エリックをさがせ!）
（例）A-6
〈ほしいソフト名 2本〉
（ダブルチャンスクイズ）
・希望メーカー名
（例）ソニック
・答え（例: ①）

クイズ参加者はハガキに必ず応募券を貼って、2つのクイズに左のように答えるのだ。1つのクイズに対し複数回答した場合や、応募券のない場合は即ボツだぞ。あて先は〒108 港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F「クイズBEメガでGO！GO！」係まで。締切は7月31日消印有効。発表は10月号（9月8日売り）だよ～ん。そ～ら、いますぐ送れ！

クイズBEメガでGO!GO! 応募券

新機軸を求める君に!!

マルチメディア宣言!

注目

文/阿木二百

第5回 「リビングブック」は生きた絵本だ!

『名は体を表す』というけれど、何につけても名前は大事。「BEEP!」しかり、「メガドライブ」しかり。いくら中身がよくっても、実際にモノを見るまで本当のところはわからないから、せめて名前だけでも魅力を感じさせなくっちゃね。マルチメディアの作品もそうなのだ。うんたらかんたらとコンセプトの説明が続くより、ビシッとひとこと、キャッチフレーズがほしいのだ。そこで今回取りあげたのは、ブローダーバンド社の「リビングブック(Living Books)」。何しろ「生きた絵本」っていうくらいだから、わかりやすいやねん。

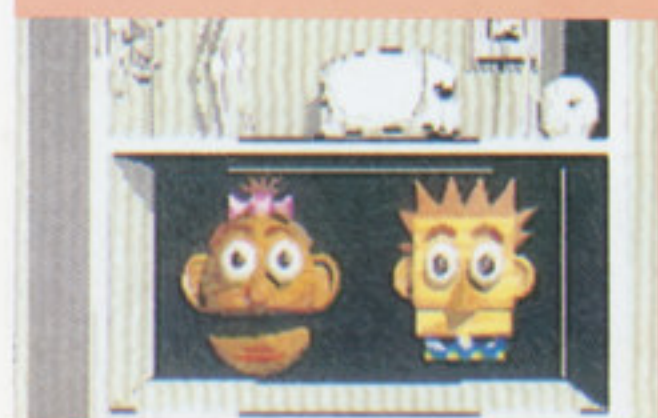
有名作家の手を借りて……

マルチメディア作品の作り方はいろいろあるけど、手っとり早く市場に浸透させたい場合、ほかの分野で活躍している有名人を引っぱってきて、何かを作らせるって手がある。内容がともなわないとその人のメンツにもかかわるから、名前だけじゃ成り立たないんだが、何も知らない人に新しい分野を注目してもらうには、このネームバリューってやつが有効なのだ。

昨年、東芝EMIの「Alice」というマッキントッシュ用マルチメディア対応のCD-ROMソフトで、ミュージシャンの加藤和彦氏を起用され話題になった。で、ブローダーバンド社が白羽の矢を立てたのはマーサー・メイヤー氏だ。

彼はアメリカでは有名で、すでに100タイトル以上の絵本を発表している、作家兼イラストレーターなのだ。ブローダーバンド社が、彼を選んだのは動物やオバケを主人公にしたシリーズを得意としていたからだ。なぜなら、CD-ROMソフト制作にあたり、同じエンターテイメントでも幼児教育方面を考えていたので、彼のように有名な絵本作家になったわけなのだ。

英語、スペイン語のほかに日本語が表示されるところがうれしいね。

なめらか!

アニメとナレーションがストーリーに併せて絵本のように展開される。

子供向けだが子供専用ではない

マッキントッシュ上で開発され、ほかのマシンにも移植されている「リビングブック」のコンセプトはいたって明解だ。「絵本の登場人物(および場面ごとの小道具)のほとんどすべてが読者のマウスクリックに反応して、生きているように動く」ということなのだ。そりゃ「生きているように」ったって、自由に動き回られたのではストーリーが成り立たないから、「場面ごとに決められた動作が、読者の合図でなめらかに動く」くらいの言い方が正しいかもしれない。

「場面」といっても、絵本の見開きのようなもので、ページをめくるたびに話が少しずつ進むのである。また、話が途中で分岐することはないが、絵本と同じように前ページに戻って、見直したりできる。それでも動きと演出は、まさにアメリカのテレビ漫画(カートゥーン)のようだし、各場面におけるレスポンス(応答)も速い。ただし、ページめくり=次場面の読み込みだから、ちょっと時間がかかるが、それだって10秒程度のものだ。

この「リビングブック」は、アメリカで売られている製品なのに、はじめっから英語、日本語、スペイン語の3カ国語対応となっているのだ。たとえば、〝Just Grandma and Me″(おばあちゃんとボク)の場合、スタートするとまずシャレたタイトルが出てくる。この部分の演出は、日本のテレビアニメとは違い、カートゥーンの伝統を感じさせるものだ。

続いて「言語」を選ぶのだが、これはプロの声優さんが吹き込んだセリフが替わるだけでなく、画面上の文字も設定した言語になるのだ。よく、アクションゲームなんかで輸出することを考えて、画面表示が英語だったりするが、大容量のCD-ROMなら、余裕で複数の言語を入れられるのだ。

さらに各場面では、まずアニメーションとナレーションによる情景説明が自動的に行われる。たとえば、僕とおばあちゃんが海に行くことになったとか……。そのあとは、ページをめくるまでは画面上のあちこちを自由にクリックして遊ぶことができる。開くたびに違うものが出てくる郵便受け、リスが飛び出してくる木の穴、ロケットのように発射されるビーチパラソル、踊るヒトデ、などなど。「コイツは何かありそうだ」と思ったところにはたいてい動いてくれるし、意外な動作もするので子供ならずとも楽しくなってしまう。

てなわけで12ページ前後の場面からなる「リビングブック」は、派手なことをしなくても面白くて、鑑賞に耐えうる良質な作品が作れることを教えてくれた。これからの絵本は「生きて」いないと子供が承知しない時代がくるかもね。

連載コラム

BE MEGA パラノ帝国

EMPIRE OF THE BE MEGA PARANOIA

MEGA-CDのアドベンチャー「ライズ オブ ザ ドラゴン」、そしてコナミの名作「スナッチャー」。最近サイバーパンクっぽいゲームの話題がちらほら。そんな折、サイバーパンクとは？　なんてことをひとしきり考えてみたい！

Vol.2 「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」は、サイバーパンクの夢を見るか

サイバーパンク!?

MEGA-CDの「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」そしてＰＣエンジンの「スナッチャー」と、ここのところ立て続けにサイバーパンクっぽいといわれるゲームが出る。確かにこれらのゲームは、映画の「ブレードランナー」を意識していることは間違いない。ただ、リドリー・スコット監督の「ブレードランナー」イコール　サイバーパンクかというとそうとは言い切れない部分もあるのだ。サイバーパンクの先駆(せんく)的作品であるのは確かだし、強く影響を与えた作品ではあるのだけれど……。

で、今回は、サイバーパンクってなんじゃろ？　ってことを考えてみたい。そもそもサイバーパンクとは、ＳＦ小説における、あるムーブメントを指す。

ブルース・ベスキが"CYBER-PUNK"という短編を発表したのが80年。ただ、この作品はサイバーパンクという造語(ぞうご)は作ったが、内容的にはサイバーパンクでもなんでもない。1981年頃から、ブルース・スターリングが"工作者／機会主義者シリーズ"を、そしてウィリアム・ギブスンが"スプロール・シリーズ"を、短編でぽつぽつと発表しはじめたことをその萌芽(ほうが)と見たほうがよいだろう。

そして1982年に映画「ブレードランナー」が封切られ、84年に各賞を総なめにしたウィリアム・ギブスンの「ニューロマンサー」が出版される。「ニューロマンサー」は、サイバーパンクをはじめて一般に認識させた衝撃的な作品だった。コンピュータ・テクノロジーの発達した社会とその社会状況の変化したなかでうごめく犯罪者たち。そして、そこに描かれるダウンタウンは「ブレードランナー」にそっくりだったわけだ。また、ルイス・シャイナーの"FRONTERA"もこの年。翌年にはブルース・スターリングの「スキズマトリクス」とグレッグ・ベアの「ブラッド・ミュージック」、ジョン・シャーリィの"ECLIPSE"が発表される。

その後もギブスンは「カウント・ゼロ」「モナリザ・オーバードライブ」、スターリングは「ネットの中の島々」などの長編を発表している。

サイバーパンクの入門書としてはスターリングの編集したアンソロジー「ミラーシェード」を読むのが最適かもしれない。トム・マドックスの「スネーク・アイズ」をはじめ、さまざまなかたちのサイバーパンク小説に触れることができる（以上の小説は、邦訳(ほうやく)も出てるから、オススメだ）。

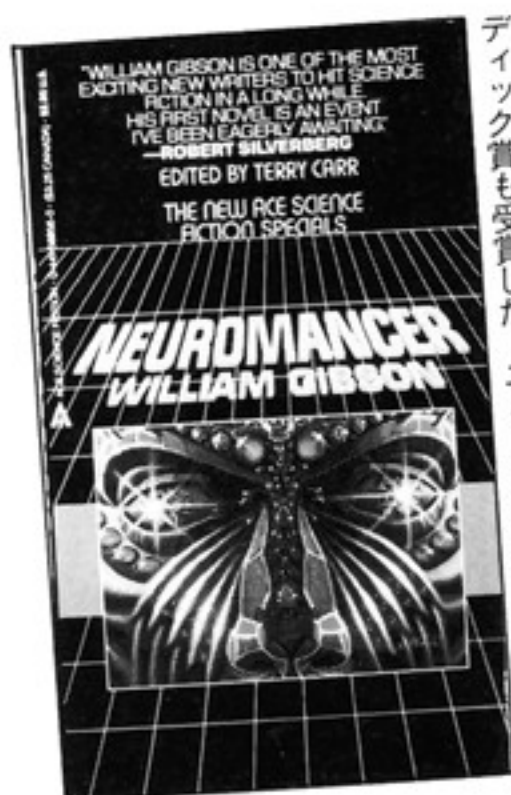
イメージは歩く…

そこであらためて考えてみよう。サイバーパンクとは何かってことを。サイバーはサイバネティクスからきている言葉で一般的にコンピュータを指す、かたやパンクは反社会的なアンダーグラウンドの思想みたいなものだ。

ルディ・ラッカーはそのエッセーのなかでサイバーパンクを"大量の情報を盛りこみ、コンピュータ革命から生まれた新しい形態について語る、読みやすく洗練されたＳＦ"と定義している。

つまり、コンピュータなどテクノロジーの発達による影響で人間のありようや世界観が変えられてしまう未来の世界を描いた物語がサイバーパンクということなのではないかと僕は、思うわけ。そこに描かれる世界は人間の倫理(りんり)観さえ変質してしまっているから、サイボーグ化した身体が日常のものになっていたり、犯罪に対して罪悪感のない人間たちが大手を振って歩き回っているわけだ。

で、最近のサイバーパンクっぽいゲームを考えるときに、たしかにその世界は「ブレードランナー」的雰囲気(ふんいき)をもっている。けれど、作品世界の人間そのものの意識の進化（変化）といったことに関しては、ちょっと考えてしまう。新たな世界観を提示してくれるものでなければ、"サイバーパンク"ではないと想っているのだけれど。どうも、サイバーパンクというイメージだけが一人歩きしてると感じてるのは僕だけかなあ。

（文／麻川彩古）

ヒューゴー／ネビュラのダブル受賞に加え、P・K・ディック賞も受賞した「ニューロマンサー」

サイバーパンクの代名詞になったギブスンの3部作の最後を飾る「モナリザ・オーヴァードライヴ」

火星コロニー〈フロンテラ〉のテクノロジーを巡って、その秘密を奪取しようとする物語。"FRONTERA"

ヨーロッパにおいて超ナチズム化したWASP組織に対する抵抗運動を描いたデビュー作。"ECLIPS"

コンピュータ・ネットワークによる近未来情報社会を描いたキャンベル賞受賞作「ネットの中の島々」

★遊びが拡がる第二ステージ

《バーコードバトラーII》

特別価格 ¥6,200

一般商品に使用されているバーコードに、RPGの主人公やアイテムが存在、
強さの序列がスケールアップ!
メモリーバックアップSAVE & LOADシステム採用、
スーパーファミコンと関係は?無いニューマシン!

予約販売受付け中☆

基本送料800円

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。(ゲームバンク会員のみ)広告有効期間は7月末日までです。

☆スーパーファミコン☆
¥16,800 基本送料 ¥1,600

皇帝の挑戦 キャプテン翼III 7月17日発売 ¥6,800

マリオペイント 7月14日発売 ¥7,400

タイトル	発売日	価格
サンドラの大冒険〜ワルキューレとの出逢い	7月23日	¥6,400
飛龍の拳スペシャル・ゴールデンファイター	7月24日	¥7,200
スーパープロフェッショナルベースボールII	8月7日	¥6,800
ぎゃんぶらあ自己中心派・麻雀指南	8月 日	¥6,700

北斗の拳5 天魔流星伝	¥6,800	パロディウスだ!	¥6,500	ファランクス 8/7	¥6,800	キング・オブ・モンスターズ 8/7	¥6,600
T.M.N.T.タートルズ 7/24	¥6,500	ゆうゆうのクイズでGoGo	¥6,500	3×3 EYES 聖魔降臨伝 7月	¥7,200	キン肉マン 8月	¥6,000
アースライト 7/24	¥6,500	スーパーF1サーカス 7/24	¥6,600	スーパー桃太郎伝説II 8/7	¥6,700	スーパーウルトラベースボールII 8月	¥7,000
炎の闘球児ドッジ弾平 7月	¥6,500	スカイミッション 8/6	¥6,300	初代熱血硬派くにお 8/7	¥6,800	MOTHERII 7〜8月	¥ ☎

アクスレイ 9月	¥6,700	悪魔城ドラキュラ	¥4,500	アストラルバウト	¥6,600	アダムス・ファミリー 7/24	¥6,600	アースライト 7/24	¥6,500
イーハトーヴォ物語 8月	¥☎	ウルティマIV	¥5,800	ウルティメイトフットボール 7/24	¥6,600	エキゾースト・ヒート	¥6,200	SDガンダムX	¥7,200
エス・ティー・ジー	¥4,500	F1グランプリ-X	¥6,800	がんばれゴエモン	¥5,800	ガンフォース 9月	¥6,500	機甲警察メタルジャック 7/00	¥6,600
機動装甲ダイオン 7月	¥ ☎	キャプテン翼III	¥6,800	キャメルトライ	¥6,400	ぎゃんぶらあ自己中心派 8月	¥6,700	キング・オブ・モンスターズ 8/7	¥6,600
銀河英雄伝説 9月	¥ ☎	拳闘王ワールドC・P	¥4,800	甲子園2	¥6,700	甲龍ヴィルガスト	¥6,800	サイバリオン 7月	¥6,500
3×3 EYES 7月	¥7,200	サンダースピリッツ	¥4,800	サンドラの大冒険	¥6,400	斬IIスピリッツ	¥7,200	シェラザード伝説 9月	¥ ☎
CBキャラウォーズ 8月	¥6,500	ジャンボ尾崎のホールインワン	¥5,800	初代熱血硬派くにお 8/7	¥6,800	鈴木亜久里のF-1ドライビング 7月	¥6,600	ストリートファイターII	¥7,800
スピンディジーワールド	¥6,600	SMASH・TV	¥3,900	スーパーアレスタ	¥6,200	スーパー伊忍者	¥4,800	スーパーヴァリス	¥3,900
S・ウルトラベースボールII 8月	¥6,900	スーパーF1サーカス 7/24	¥6,600	スーパーオフロード	¥5,400	スーパー将棋	¥6,600	スーパー倉庫番 8月	¥5,200
スーパーダンクショット	¥6,500	スーパーパーティー・ラッシュ	¥4,800	スーパーファイヤープロレス	¥6,500	スーパーファミスタ	¥5,900	スーパーフォーメイションサッカー	¥6,200
S・プロフェッショナルボール 8月	¥6,800	スーパーボウリング	¥6,300	スーパー麻雀 9月	¥7,600	スーパー麻雀大会 8月	¥ ☎	スーパーマリオワールド	¥5,800
スーパー桃太郎伝説II 8月7日	¥6,700	スーパーギャンランド	¥5,800	ゼルダの伝説	¥5,400	ソウルブレイダー	¥3,200	ソングマスター 9月	¥ ☎
大戦略エキスパート 9月	¥7,400	ダイナウォーズ 7/17	¥6,600	高橋名人の大冒険島	¥4,400	T.M.N.T.タートルズ 7/24	¥6,500	ダンジョン・マスター	¥4,800
超攻合神サーディオン	¥3,800	ドラゴン・クエストV	¥ ☎	ドラゴンボールZ・サイヤ伝説	¥6,800	中嶋悟スーパーF・1ヒーロー 10月	¥ ☎	ナグザット・スーパーピンボール 7月〜8月	¥ 未定
ハイパーゾーン	¥3,200	パイプドリーム 7/24	¥5,700	パチンコウォーズ 7月	¥7,200	バトルグランプリー	¥4,500	バトルコマンダー	¥6,800
バトルドッジボール	¥6,200	ハットトリックヒーロー	¥5,800	パロディウスだ!	¥6,500	飛龍の拳スペシャル	¥7,200	PGAツアーゴルフ	¥6,500
ファイナルファイト・ガイ	¥6,800	ファイナルファンタジーIV	¥6,800	ファランクス 8/7	¥6,800	プリンス・オブ・ペルシャ	¥6,600	ブレイゾン 7月	¥6,500
ペブルビーチの波濤	¥5,500	HOOK 7月	¥6,400	北斗の拳5 天魔流星伝	¥6,800	ポピュラス	¥2,900	炎の闘球児ドッジ弾平 7月	¥6,500
ホームアロン 7月	¥6,600	魔訶・魔訶	¥6,500	まじかるタルるートくん	¥4,500	マジックソード	¥6,400	マリオペイント	¥7,400
武者・豪槍神雷伝説	¥6,500	MOTHERII 7月	¥ ☎	ゆうゆうのクイズでGoGo	¥6,400	横山光輝・三国志	¥7,200	46億年物語	*発売延期です。
ライト・ファンタジー	¥6,700	ラグーン	¥4,500	ラッシング・ビート	¥4,800	ロケッティア	¥2,900	ロマンシング・サガ	¥6,800

《スーパーCDソフト・コズミックファンタジーIII［最終編］9月発売予定》

CD・アストラリウス	¥3,800	PC・アフタバーナII	¥3,800	CD・ウルトラボックス6号	¥2,500	PC・F1サーカス	¥2,800	PC・おぼっちゃまくん	¥1,800
CD・ぎゃんぶらあ自己中心派	¥3,800	PC・グラディウス	¥2,800	SC・ゲートオブ・サンダー	¥3,200	SC・サイキックストーム	¥2,800	PC・サイコーチェイサー	¥1,800
SC・シャドー・オブ・ザ・ビースト	¥3,800	PC・太平記[NHK]	¥1,800	CD・太平記	¥2,800	PC・出たな!ツインビー	¥3,800	PC・トイレキッズ	¥1,800
SC・天外魔境II卍	¥4,800	CD・なりトレ	¥2,800	SC・熱血高校サッカー編	¥2,200	PC・ハットリス	¥1,200	PC・花札ファンクラブ	¥5,800
SC・バベル	¥2,900	PC・パロディハウスだ!	¥6,800	PC・パワーイレブン	¥1,800	SC・ブロウニング	¥2,800	CD・マインスウィーパー	¥2,800

楽しさ☆思いやり☆365日

GAME BANK

〒175 東京都板橋区高島平9-1-9
都営地下鉄三田線西台駅高架下
TEL 03-3932-1138 代表
営業時間・AM10:00〜PM8:00 定休月曜日

商品のご注文方法

◉商品代金を送金する前に、電話で買いたい商品の在庫確認と予約をしてください。◉メモ用紙などに、お客様の郵便番号・住所・お名前・電話番号・予約商品名を書いて、商品代金と配送手数料を合計した金額を、必ず、現金書留で一緒にお送りください。◉郵便振替を利用される方は、(通信欄)に商品名・電話番号・会員は会員番号を必ず記入してください。◉ソフトの配送手数料は1回の配送につき、1本〜4本まで、800円〜1,400円です、5本以上の場合は5本目から1本につき、100円プラスしてください。詳しいことは電話でおたずね下さい。◉ゲームバンクの通信販売は会員制です。※会員以外の方は別途入会金500円を加算してください。

★郵便振替番号 東京・7-156884番ゲームバンク★

当社の販売商品は全て新品です、中古商品の販売は一切いたしておりません。

メガドライブ本体ソフト3本 付特価
¥17,800

★今！メガドライブを買うと ソニック・ザ・ヘッジホック＋幻のMDソフト 2本を無料プレゼント！★

☆スーパーサンダーブレード ☆スペースハリアーII ☆TATSUJIN
☆フォーゴットンワールド ☆M・J・ムーンウォーカ ☆グラナダ

以上の中からお好みのソフト2本プレゼントいたします。

基本送料1,600円

WONDER MEGA
¥57,400 送料¥1,600
MDバックアップRAM ¥4,400

セナ・スーパーモナコGP	7月17日発売	¥5,500
THUNDER・フォースIV	7月24日発売	¥5,800

☆グラナダ☆ 人気沸騰／絶賛発売中 ¥1,800
スタークルーザ "ホリゴン処理が魅力" ¥1,800
☆フェリオス☆ ナムコのMD"参入第一弾" ¥1,200
雷電伝説 夏休みの激安プレゼント／ ¥2,500

熱血高校ドッジボール部サッカー編	7月10日	¥6,400
炎の闘球児ドッジ弾平	7月10日	¥2,800
デビットロビンソン・バスケットボール	7月10日	¥3,200
ひょっこりひょうたん島	7月14日	¥3,200

チェルノブ 7月 ¥5,600	オリンピックゴールド 7/24 ¥ ☎
キングサーモン 7/17 ¥4,800	スプラッタハウスII 8/4 ¥4,200
ツインクルテール 7/24 ¥5,500	サイドポケット 8月 ¥5,600
ダイナブラザーズ 7/24 ¥6,200	修羅の門 8/14 ¥ ☎

アウトラン ¥2,500	アリシアラグーン ¥5,200	アンデッドライン ¥2,800	ヴァーミリオン ¥1,200	ウイップラッシュ ¥1,200
ヴォルフィールド ¥1,600	エグザイル ¥3,800	A列車でゆこう ¥2,800	エレメンタルマスター ¥1,800	ガイアレス ¥1,800
火激[カゲキ] ¥1,800	カメレオンキット ¥4,400	球界道中記 ¥2,500	究極タイガー ¥1,800	ぎゃんぶらあ麻雀道場 ¥3,800
キングサーモン ¥4,800	空芽[クーガ] ¥1,800	クラックダウン ¥1,200	グランドスラム ¥4,400	クルードバスター ¥4,800
グレイランサー ¥5,800	ゴールデンアックスII ¥2,800	サイオブレード ¥1,800	サイドポケット 8月 ¥ ☎	ザ・スーパー忍 ¥3,800
三国志II[光栄] ¥7,800	三国志列伝 ¥1,800	サンダーフォースIV ¥6,200	サンダーフォックス ¥1,800	サンダープロレス列伝 ¥3,800
紫禁城 ¥1,800	ジェルマスター ¥1,800	シャイニング&ダグネス ¥1,500	シャイニングフォース ¥5,200	JUJU伝説 ¥1,800
修羅の門 8/14 ¥ ☎	シーザーの野望II ¥5,200	スタークルーザ ¥1,800	スパイダーマン ¥1,800	スーパーエアーウルフ ¥1,800
スーパーサンダーブレード ¥2,800	スーパー大戦略 ¥3,800	スーパーモナコGPII ¥5,500	スピードボールII ¥4,500	スペースハリアーII ¥2,800
スライムワールド ¥4,500	セイントソード ¥1,800	ゼノンII 8/5 ¥6,900	ソニックザ・ヘッジホック ¥3,800	ソーサルキングダム ¥4,800
大航海時代 ¥7,800	大旋風 ¥1,800	ダイナブラザーズ 7/24 ¥6,200	太平記[NHK] ¥1,800	大魔界村 ¥3,500
ダブルドラゴンII ¥3,800	ダーウイン4081 ¥1,200	ダーナ女神誕生 ¥3,800	達人[タツジン] ¥2,200	ちびまる子ちゃん ¥3,500
ツインクルテール ¥5,500	ディックトレイシー ¥1,200	TEL・TELスタジアム ¥1,800	テクモ・ワールドカップ ¥3,800	デビット・ロビンソン ¥3,200
闘技王K・コロッサス ¥3,800	トップ・プロゴルフ ¥6,200	ドナルドダック ¥2,500	忍者武雷伝説 ¥2,200	熱血高校サッカー編 ¥6,400
バトルマニア ¥2,500	バットオーメン ¥4,200	バットマンMDー ¥1,800	ピットファイアー ¥4,400	ひょっこりひょうたん島 ¥3,200
ファーストテストワン ¥2,200	ファンタジースターIII ¥1,500	ファンタジア ¥2,500	フォーゴットンワールズ ¥2,200	ベアーナックル ¥3,800
ヘビーユニット ¥1,800	炎の闘球児ドッジ弾平 ¥2,800	北斗の拳 ¥3,800	まじかる☆タルるートくん ¥2,500	魔物ハンター妖子 ¥1,900
港のトレイジア ¥2,500	夢幻戦士ヴァリス ¥3,800	ムーンウォーカー ¥1,900	メガトラックス ¥1,800	モンスターレア ¥1,200
モンスターワールドIII ¥2,200	モンタナ・フットボールII ¥2,200	雷電伝説 ¥2,500	ラスタンサガーII ¥1,800	ラングリッサー ¥5,400
レンターヒーロー ¥2,200	ロイヤルブラット ¥7,200	ロードブラスターズ ¥3,800	ワードナの森 ¥1,800	ワニワニ・ワールド ¥1,200

MEGA-CD
¥29,800 送料¥1,600

ダークウィザード・蘇りし闇の魔導士 7月24日 ¥4,800	ルナ[LUNAR] ¥5,600	アイルロード ¥5,600
BURAI八玉の勇士伝説 9月10日 ¥ ☎	シルキーリップ ¥5,200	アーネストエバンス ¥2,600
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン 8月発売予定 ¥4,800	ワンダードック ¥ ☎	コズミックファンタジー ¥4,600
カプコンのクイズ殿様の野望 8月発売予定 ¥ ☎	クイズスクランブル ¥4,600	精霊戦士フェイエリア ¥2,600
電忍アレスタ 8月予定 ¥ 未定 ／ ココロンII 8月 ¥ ☎	デトネイターオーガン ¥5,200	ソル・フィース ¥2,800
アフテバーナIII 8月予定 ¥ 未定 ／ プロ野球'92(仮題) ¥ ☎	サンダーストーム ¥ ☎	フェイエリア ¥4,600

●広告の価格は通信販売の価格です。店頭価格は店頭で発売いたします。（広告有効期間7月末日まで）

"ウッソー！またハズレソフトを買っちゃった、グヤジー"こんな経験おまへんか？

☎0990-30-0038番にお電話ください。（情報料・都内1分間約40円）

ゲームバンクのテレホンサービスは、皆さんの知りたいゲームに関する情報を正確に、より早く提供する番組です。たとえば！◎全機種のゲームソフトを総合した予約の人気順位◎専門誌も知らないマル秘の特ダネ裏話などの情報。君の欲しいゲームソフトが当たるクイズもあるよ！番組の最後のキーワード・希望ソフト名と番組を聞いた月日をハガキに書いてゲームバンクに送ってネ。締切りは毎月25日だよ！ただし毎月応募総数500名様で締切ります。抽選の上で毎月5名様に、ご希望のソフトをあげちゃうよ！当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせてね。ゲームバンクのテレホンサービスは貴方の貴重な情報源です。（提供番組の内容は毎週月曜日に変更いたします）

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT
ACT1

ごあいさつ

へ～い拝啓！　かき氷おいしい季節となったよ～ん。皆様方にはますますご健勝のこととお慶びもうしあげちゃう。

さてこの度、私歌って踊れるプログラマー、内藤寛は㈱クライマックスのボスになっちゃったんスよ、これが。これを機に野郎（若干1名自称乙女）ども一同、よりいっそうゲーム創作に精励努力いたす所存でございますので、今後とも何とぞご指導ご鞭撻ご愛顧ご足労のほど、お願いもうしあげよう。

なお、92年秋発売予定の16メガ超大作立体ジオラマ電子世界「ランドストーカー（略してランスト、パンストではない、ハンストでもない）～皇帝の財宝～」の制作も耳から血を出しながら快調でありますのであわせて倍旧のお引き立てを賜りますよう心よりお願いもうしあげます。

お知らせ

高橋社長多忙のため、クライマック社は内藤氏に任せることになった。高橋氏はソニック社に専念する。これにより、新連載「絶頂王国」が誕生。

大堀師範代の ランドストーカー 制作レポート

どうも大堀です。前々から皆さんにお知らせしたくてウズウズしていた「ランドストーカー」がついに発表されました。まずはめでたい。今月からボクが毎回制作進行をレポートしますので、どうぞヨロシク。

さて、制作状況ですが、6月15日現在で50%の完成度。これから追いこみをかける予定です。今までのクライマックスのＲＰＧと違って、今回はアクションＲＰＧ。ザコキャラ１体をとっても、動きをどう表現するか内藤クンと毎日ケンカしながら作っています。そのかいあって、どのキャラもじつに生き生きとした動きに仕上がって、玉木先生も満足。皆さん期待していてください。

では、敵キャラにどうやって命を吹きこむのか？　今回はそれを紹介しましょう。玉木先生からあがったデザインを片手に、ボクと内藤クンが実際にモンスターになりきって、身振り手振りで戦うのです。はたから見ると、それはまさに異様な光景。会社内で飛び跳ねたり、奇声を上げたり、毒のコナを吐いたりとほとんどマヌケ。しかし、こうすることによって命を吹きこまれたキャラたちが生まれるのです。たかがＲＰＧとなめてかかるなかれ。そういうプレイヤーは、たぶん腰を抜かしてひっくりかえることでしょう。なにしろボクと内藤クンが作るからには、ナミのゲームでは絶対満足できないワケで、目指すはアーケード。こんなことが果たして可能なのか？　というトンでもないモノを作ってます。

来月は、マップがどうやって作られていくかをご紹介しましょう。「ランドストーカー」についてのお便りをお待ちしています。では、さいなら。

DDS Diamond Shaped Dimension System

実録！　師範代と内藤社長のなかばつかみ合いの激突！　だが、こうすることにより、敵がどんどん洗練されていくのだ!!　「ランドストーカー」がどんなゲームなのか？　一言でいうとゼルダとマリオとソニックとポピュラスとドラクエとファイナルファイトを足して20倍面白くしたゲームなのです。これから紹介される記事をじゃんじゃん読んでネ!!

師範代の今月の娯楽

社内の一部の人たちの間で秘かにブームとなっているスロットマシン（パチスロ）が社長の了承のもと、ついに、会社に搬入。機種は、あの往年の名機、瑞穂製作所のコンチネンタルだ。夜12時を合図に電源が投入され、その日の仕事を終えた者たちのうさばらしの良い玩具となっている。来月はコンチ２を搬入予定。「コラー！　会社をスロット屋にするつもりかー！」（内藤）

今日の運勢コンチネンタル２
777　それはシングル

今月の収支
＋20万円

内藤寛のHere We Go!!2

RCタミヤF-1グランプリ
IN青山　第2戦の巻

内藤寛F-1第2戦は6月13日に東京・青山で行われた。新作ゲーム「ランドストーカー」の発表直後とあって、睡眠不足にたたられながら会場に現れた内藤はスタッフに、「ゲーム開発で忙しく、十分な練習走行ができなかった」と不調を告げる。だが、前回の初参戦でいきなりポイントゲットの6位入賞を果たした内藤のこと、今回もきっと大暴れしてくれるだろう。

予選第1ヒートは9：30からスタート。タイヤのセッティングが決まらず、タイムは1周12″73とイマイチ。「11秒台を出さないと決勝Aクラスは望めない」ということで、11位の結果は内藤としても納得できないところ。タイヤ、フロントサスのセッティングを変更し、予選第2ヒートに挑戦した。

だが、このセッティングもフロントとリアのタイヤのグリップが合わず、スピン続出。タイムを出すことはできなかった。結果は全40台中の12位。0.24秒足りず、Aクラスの決勝に進出できなかった。残念無念、内藤寛!!

内藤の愛車はタミヤ1/10マクラーレン。走行する姿は実車の迫力だ。次は入賞だ!!

今月のテーマ――――

ギャルゲー命

クライマックス・ギャルゲー同好会会長：中嶋1610

中嶋　どうもこんにちわ。中嶋1610です。クライマックスではグラフィックの副主任です。「ランドストーカー」は、マップをたくさん描きました。ぜひみなさん遊んでくださいね。ところで、僕は大のギャルゲーマニアなのです。

玉木　僕もです。

中嶋　ギャルゲーは世界の共通語。私はギャルゲーの一層の普及と発展のため、独断と偏見をもってここにギャルゲー大賞を設け、その栄誉を讃えることにいたしました！　まずは、玉木先生にギャルゲーの定義を解説してもらいます。

玉木　ギャルゲーとは、若くて色っぽい女の子の主人公が恥ずかしいかっこしてあんなコトこんなコトをするゲームです。

中嶋　さらに、真のギャルゲーとは…単に××××が○○○するだけではなく、ゲームとして楽しめるものでなければなりません。

玉木　です。

中嶋　人生を豊かにしてくれるナニじゃないと……。そんなゲームを応援し、みんなに知ってもらう、それが僕らの使命なんです。

玉木　ほんとか？

中嶋　ギャルゲーというだけで迫害されるのはもうイヤだ。いいゲームもたくさんあるのに……。

玉木　僕もそう思うぞ。

中嶋　さて、というわけで、ギャルゲー大賞第1回受賞作品を発表しましょう。

……株式会社ゲームアーツ、「アリシア　ドラグーン」に決定いたしました!!

玉木　受賞理由は、高いアクション性と美しいビジュアルが評価されたようです。

中嶋　主役のアリシアちゃんのあのヒップラインが…カンジる。

玉木　ダメだ。このおっさん。

中嶋　このコーナーでは、みなさまのお便りをお待ちしております。あなたの好きなギャルゲーと、なぜ好きなのか理由を書いて、編集部に送ってください。

玉木　病気のみなさま……か？

アリシア　ドラグーン／株式会社ゲームアーツ／8M／7,800円(税別)

愛の嵐　by.玉五郎

玉木先生の4コマまんがが読めるのはBEメだけ。応援してね。「単行本になるまで描くぞ」と玉木先生(いってねえよ)。

お便り大募集

4月がウニ＆カニ、5月はインド料理に焼肉、6月はステーキと充実のクライマックス・グルメ会の面々は、その勢いで「ランドストーカー」制作発表会に乱入。でも、食べてばかりではありません。ゲームも確実に完成に近づいてますのでご安心を。来月は制作スタッフの紹介をします。楽しみに待っててね。

北海道の嵯峨さん、中野区の篠崎さん、鈴木さん、寛ギャル応募ありがとう!!

皆さんも感想や励ましのお便りなどをじゃんじゃん送ってください！(もっちぃ)

オマケ

ソニ通と分かれた絶頂王国。森智子は次はどんなハガキを書いてくるのか？　ビビるぜ。

熱血メガドライブ宣言
不定期特別編

個性派集団の内部に迫る！
コンパイルの新たな挑戦

10周年記念

コンパイル社長特別インタビュー

シューティングの老舗コンパイルは根強いファンの多いメーカーであるが、じつは同社がPCエンジンの「エイリアンクラッシュ」などといった名作ピンボールも手掛けていたことは意外と知られていない事実である。コンパイル10周年目の新たな挑戦とは何か？　社長にきいてみた。

コンパイルの本社は広島市のとある一室にある。10周年を機に幅広いジャンルへの挑戦が始まる。

いろんなことに挑戦したいです

――御社の10周年記念作品として「電忍アレスタ」を製作中のようですが、まずはいままでの足跡みたいなものをお話いただけますか。

仁井谷■最初うちはシステムハウスという会社で1年目を立ちあげたんですよ。で、仕事がなくて困っていたときにセガさんのSGシリーズのほうでゲームをやらないかという話がきたんです。「N－SUB」と「サファリハンティング」。これがセガさんのカートリッジナンバー1と2でして、うちはナンバー3の「ボーダーライン」というのをもらったんです。で、こいつを僕ひとりで作ったのが、ことのはじまりでして、これとMSXの「ハッスルチューミー」をやってみてだいたい僕はゲームの作り方がわかったんです。

それと、そのころうちは基本的にMSXをやっていたんですが、じつはMSXのVDPはセガさんのSGと同じなんですよね。ですから基本プログラムの部分をちょっと変えれば、1つのソフトを作るだけでMSXでもセガでも販売できるというスタンスがとれたんですよ。で、当時の僕の戦略としては、スプライトが動く機種だけやりたいということもあったので、MSXとセガさんにこだわっていくようになりまして、その過程でいろいろなメーカーさんとおつき合いすることになっていったんです。

あとは「ディスクステーション」がひとつの転機なんですけれども、これを思いついてからは、これを軸に展開していくという形になりました。

――「電忍アレスタ」はMEGA－CDになりましたが、今後はカセットよりもCDのほうが優先されるんでしょうか？

仁井谷■いえ、ちょっと前まではCDオンリーでやろうと思っていたんですが、最近またちょっとお話があって、じゃあカセットもやろうってことになってます。

――今後の具体的な開発はどうなりますか？

仁井谷■先ほどお話したように、基本的にほかのこともいろいろやっていきますが、ここしばらくはセガさんオンリーになる可能性が大きいですね。カセットとCDで年間2～3タイトル出すのは、現スタッフではしんどいですから。

――いまスタッフの話が出ましたが、御社の開発スタッフの規模はどのくらいでしょうか。

仁井谷■55人ぐらいですかね。ラインが5～6ラインあるかな。

――現在進行中の作品というのは「電忍アレスタ」と？

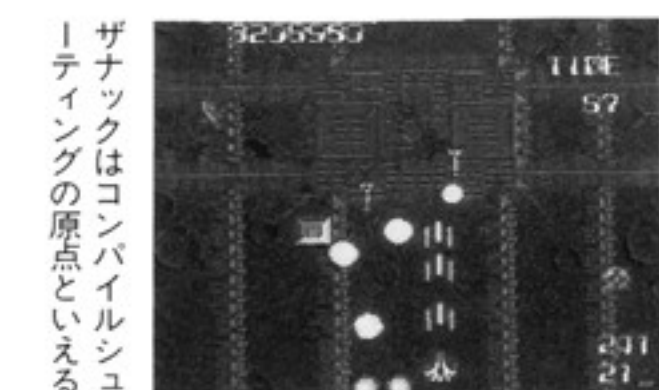
仁井谷■「笑ゥせぇるすまん」とか、それからある絶対売れそうなRPGとピンボールなんかがあります（笑）。それと、もう「電忍2」を作ろうかという企画もあります。私の組み立てでは、このアレスタ

コンパイルの野心的な足跡を見よ！

年	出来事
1982年	会社設立。マイコン教室講師、在庫・顧客管理ソフトの開発などを手掛ける
1983年	ゲームソフトの開発に着手。セガ、ゼネラルなどに8タイトルをOEM供給する。
1984年	「ロードランナー」「チョップリフター」など米国ヒットゲームをMSXに移植。ソニーにOEM供給を行う。
1985年	業界より高い評価を得、年間13タイトルをOEMで供給。主力アルバイト4名正式入社。
1986年	初のオリジナルソフト「ガーディック」発売。FC「ザナック(ポニー)」がランキング上位に登場。PCエンジンで「エイリアン・クラッシュ（ナグザット)」発売。
1987年	A・RPG「魔王ゴルベリアス」発売。
1988年	「アレスタ」「真・魔王ゴルベルリアス」発売。ディスク・マガジン「ディスクステーション」シリーズ発売開始。
1989年	「ディスクステーション・スペシャル」発売。「ディスクステーション」月刊に。PCエンジンで「ガンヘッド（ハドソン)」「デビル・クラッシュ（ナグザット)」発売。
1990年	「魔導物語1-2-3」「ランダーの冒険3」など発売。メガドラで「武者アレスタ(東亜プラン)」「ディスクステーション98版」創刊準備号発売。
1991年	「ルーンマスター――三国英傑伝」「ディスクステーション98」発売。PCエンジンで「精霊戦士スプリガン（ナグザット)」発売。各機種で「笑ゥせぇるすまん」シリーズ、ゲームギアで「GGアレスタ」などを発売。

株式会社コンパイル代表取締役社長
仁井谷正充氏

みずからゲームプログラムを組んでいたこともある仁井谷社長は、簡潔明快な口調で過去と将来の展望を語ってくれた。単なるシューティングゲームメーカーのイメージを脱皮し多様な展開を見せてくれそうなコンパイルの次回作は？

エイリアンクラッシュの技術はメガドラにも登場か?

ザナックはコンパイルシューティングの原点といえる。

シリーズは年間1タイトルは作りたいんで、電忍じゃなくてもなんとかアレスタというものを作りたいですね。それでCD市場を盛り上げていきたいと思います。とくにアレスタシリーズというのは基本的に全機種制覇を考えていますからね。

ピンボール……シューティング、そしてディスクステーション

――スーパーファミコンの「スーパーアレスタ」を拝見したんですが、あれは非常にスピードが速かったんですが。

仁井谷■そこらへんはうちの基本的なノウハウだと思うんですよね。MSXなんかのときからアレスタは速かったですから。

――ところでPCエンジンで出ていた「エイリアンクラッシュ」などのピンボールをじつは御社が作っていたとのことですが……。

仁井谷■これもあるメーカーさんから、なぜか当社にこういう話がきまして、「じゃあやりましょうか」ということでやった結果なんですよ。「エイリアンクラッシュ」というコンセプトになったのは、どういうコンセプトにしようかと議論していたら、ギーガー風にやろうということになって、じゃあギーガーならエイリアンだから「エイリアンクラッシュ」というタイトルになったんですよ。ギーガーともめたとかいろいろあったみたいですがね(笑)。で、「デビルクラッシュ」はそのつながりでああいうかたちになったんです……。

――シューティングに関してなんですが、「ザナック」あたりからコンパイルさんのお名前が有名になってきたんですよね。

仁井谷■そうですね。あのシリーズは、うちのシューティング好きなあるプログラマーが、全部彼の感覚でゲームを仕上げてまして、すべては彼の技術のたまものなんですよ。だから他のスタッフにも基本的な部分は作らせはするのですが、最後の最後の感覚だけは必ず彼に任せてるんです。

――そのプログラマーさんは昔からいらっしゃるのですか?

仁井谷■うちの最古参、いま7年目じゃないかな。縦シューティングの頭脳なんですよ。だから彼が消えちゃうと、もう「アレスタ」シリーズは作れませんね(笑)。

――最近和風のものが多いみたいですが。

仁井谷■これはコンセプトの問題ですね。あとは、アメリカ市場を考えたときにアメリカ人というのは日本的なものを喜ぶから、それじゃあ和風でいこうかなというふうになったんですよ。うちは以前「武者アレスタ」を出しましたよね。MEGA-CDをやるときは「武者アレスタ」の評判をぜんぶこちらに吸収しようということになりまして、それで「電忍アレスタ」というコンセプトで始めたんですよ。

――ディスクステーションのことに関してですが……。

仁井谷■これはずっとやりたいと思ってますよ。ただこいつは開発のほうはできるんですが、編集長がいないんです。まあ販売系統としては、ビクターさんとセガさんのほうで1980円とか2980円という値段で出せればと思います。これも普通のおもちゃ類というよりも、書店などの出版関係との取り引きを考えながら、来年の夏あたりをメドにやりたいですね。

真面目と不真面目を楽しむのが基本

――御社のカラーというのはどういうものなのでしょうか?

仁井谷■一言でいえばなんといっても当社のフレーズ「のーみそコネコネ」、これがすべてですよね(笑)。僕も比較的真面目にやりたいほうなんですが、その中でもおちゃらけたいというテーマがあって(笑)、こいつは全作品を通してやっていきたいと思ってます。

ですからあるときは真面目にやりたいし、あるときは不真面目にする。やっぱり遊びですからね、遊びで真面目はないだろうというのがありますから(笑)。だから真面目なふりをしながらどこかでおちゃらけを入れて、おちゃらけがある中にも人生観や哲学を含めてもいい……。まあそういうことがうちの基本的なものなんです。

――今後はジャンル的には?

仁井谷■ジャンルでいうとやはりノウハウの問題が重要ですから、たとえばシューティングならシューティングのノウハウがあるから続けてやりたい、世間の評判がいいから続けたい、ディスクステーションもやりたい、などいろいろありますよね。他にはRPGもパソコンで「魔導物語」というのがウケてますので、ああいったものを発展させていく。あるいはディスクステーションの中にはいろんなタイトルがありますので、そういったものをやりながら各ジャンルに挑戦していくとかも考えています……。それと今度アーケードのほうでテトリスタイプのパズルゲームを出すんです。それがうまくいけばジャンル的には新しい展開ができますね。

「RPGやディスクステーションとやりたいことはたくさんある」と熱く語る仁井谷社長。

――シューティングをアーケードで出すとかいう話はないですか?

仁井谷■それはやりたいですね。やりたいですが、結局はうちのラインの問題になってくるんですよ。まあ、10ラインある中で1ラインとかを確保できるようになったときには、ぜひやりたいですね。

――読者に対してなにかひとこと。

伝井谷■僕からはとくにないんですよ。逆にユーザーさんにうちのゲームを買ってもらって、喜んでもらいたいんです。そして1カ月後ぐらいにこのゲームを見たら「ああいいゲームだな」っていってほしいんです。そう思ってもらえるゲームを作るのが基本なんです。

コンパイル社長インタビュー後記

電忍2の話もあるアレスタシリーズはやはり不滅か?

セガ販売の笑ゥせぇるすまんのような作品も期待だね。

「ザナック」のヒット以降、「ガンヘッド」「武者アレスタ」など、出すシューティングはつねに注目されてきたコンパイルだが、いままでシューティング以外のジャンルのゲームに関しては、いまひとつ印象が薄かった気がする。

だが、今回の社長の話では、その意欲的な姿勢にかなりの実感がこもっていたように感じられた。もしかしたら、あと2～3年もすれば「ピンボールのコンパイル」「RPGのコンパイル」というイメージが定着している日がくるかもしれない。そんな新たな日に向かって突き進むコンパイルに、今後も期待したい(W)。

セガ・オリジナルSHT 開発CODE NO.1212X

CRYING ―亜生命戦争―

徐々にその全貌(ぜんぼう)を現しつつある「CRYING」。PRE STORYも、いよいよ物語の核心〝バイオ・ハザード〟に直面していく。ほんの小さなきっかけから、夢の大地アヴァロンの崩壊(ほうかい)が始まる…

Volume.4
文●三方原 宏

アヴァロン、夢の大地

エクスカリバー号が降り立ったところは、すでに無人宇宙船によって〝緑の大地〟に改造された大陸であった。

先に着水した無人宇宙船の探査(たんさ)データにより、人間が居住する空間として、もっとも適しているとされた場所に降り立ったのである。

大気圏突入の際、エクスカリバーは、その一部を成層圏(せいそうけん)外に残している。

これは、観測衛星と防衛衛星をかねたもので、アヴァロンの周りを周回している。地上を観測する各種センサー、宇宙船観測装置、そして、未知の外敵に備えての第一次防衛戦としての機能もある。高精度レーダー、高出力レーザー光線砲、さらにハッチの奥の格納スペースには〝生物兵器〟が収められていた。

この〝生物兵器〟は〝ウイルス〟による生命改造法の〝鬼っ子〟なのだ。進化する攻撃能力をもつ生物であり、人間の人工的な武器・兵器を体内にもつ生命なのだ。

この生物兵器はあまりに危険で強力なため、地球ではその存在はひた隠しにされている。大国がこんな危険なものを入手したら、地球は…。

じつは、この〝禁じられた生物兵器〟を開発したのもエクスカリバーの乗員、ジェイムズ・タカガワの父、アーネストである。彼は来たるべき惑星改造の際、他の生命系との悪(あ)しき出会い――つまり異星人との闘争があった場合のことを考え秘密裏(り)に開発していたのだ。

が、たとえどのような〝異星人〟に対してでも、戦闘のために生物兵器を使うのは、決して〝ウイルス〟を〝悪用〟しないと誓ったことに反するのではないか？　エイリアンだって〝生き物〟なのだ。

ジェイムズの父、アーネストは、このことでひどく悩んだ。そして、それが彼の死を早めたのだ。

生物兵器は、そんなアーネストの思いを知ってか、美しい星アヴァロンを見降ろす、はるか上空で静かに格納庫の中で眠っていた。

アヴァロンに降りたジェイムズたち100人の移民は、さっそく居住区を作り上げた。

そこは〝CITY〟とよばれた。アヴァロンには豊富な鉄鋼、ボーキサイトなどの地下資源があることもわかり、これを資材として、地球型の快適な都市が建造されていったのである。

CITYには、各建造物間の連絡用レールが設置された。アヴァロンには石油、石炭がないため、エネルギーは原子力、地熱などが中心になっている。

CITYの外側には、公園と農地、および食用植物改造実験ファームが広がっている。公園のフィールドには地球型の動物が放牧された。実験フィールド内には、細胞レベルからの実験を行うドームも建造されている。

実験フィールドの約150キロ向かう側から、ゆるやかな山脈が見えている。人々は、地球のそれと形が似ているという理由で、マッターホルンと名づけている。もっとも、標高は地球のマッターホルンほどではない。山なみには、ボーキサイト採掘のための坑道が掘られている。

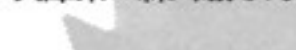
マッターホルンを越えると広大な〝海〟である。海上には、観測と海洋生物改造のための巨大な居住船が浮かんでいる。

洋上の〝島〟では、原子力施設が無人で作動している。原子炉(ろ)の〝アクシデント〟にそなえCITYから離れたところに造られたのだ。むろん、高度の防衛ラインが〝炉〟の周りに置かれる。

島の地下2キロには〝BOMB〟が設置された。これは、惑星改造に〝失敗した場合〟すべての人工生命を殺してしまうための予防線として造られたものなのである。

●●●●●●●読者が考えた攻撃方法は、これだ！優秀作発表●●●●●●●

兵庫県・森川敏さん

福岡県・牛方徹さん

先月号の敵キャラ募集の選考結果発表に引き続き、今月は5月号で募集した自機の攻撃方法募集の優秀作の発表をしてしまおう。

いろいろユニークな攻撃方法が、集まったぞ。応募のなかには、オプションに関すること、ゲームのイメージから考えた独自のウエポンなどなど、開発スタッフを思わずうならせる投稿も多かった。実際のゲームで実現の可能性などの考慮(こうりょ)して今回は優秀作は以下のとおり。なんらかの形でゲームに反映されることを期待してくれ！

●MEGA-CD当選者
千葉県・蔵原一義

●ソフト当選者
東京都・高田貴文／静岡県・若木通／神奈川県・高村忍／埼玉県・鶴田元樹／山梨県・足立誠

こうした居住環境をジェイムズらは、わずか10年で作り上げた。周到綿密に計画されてきた事業とはいえ、たったの100人で実行するのは至難の技であった。途中2名の事故死亡者を出したものの、アヴァロンに入植した全員が〝アヴァロンの明日〟を信じ、人類の夢に向かって団結して、もたらした成果だったのである。

ジェイムズたちは、アヴァロンに降り立ってちょうど10年目の記念日にCITY中央のコントロールセンターに集まり、10周年記念祭典を行った。中央コントロールセンターは、一見ごく普通のビルだが、エクスカリバー号本体をコアとして作られている。

そして、その祭典のとき地球へ向けて電波が発信された。

「アヴァロン開発成功。第二次移民の受入態勢はパーフェクトの状態だ。アヴァロンへのおいでを歓迎する――」

ジェイムズの肉声で、このメッセージが発せられたとき、全員から大きな拍手がわき起こった。

ジャイムズの目に涙がにじんだ。それを他人に悟られないように彼は窓から公園のほうを見ていた。窓からは〝マッターホルン〟が遠くに見えている。

(父さん、やったよ俺。こんなに美しい星だ。人間もみんな信じあって、この星と共存しようとしているんだよ――。父さんが命をかけた理想が、ここにあるんだ――)

ジェイムズは、そう亡き父アーネストに語りかけた。

ほどなくして、アヴァロンで初めての出産があった。

アヴァロン一世の誕生だ。そして名づけ親を頼まれたジェイムズは、この子に〝アーネスト〟の名を与えたのである。

何年かかるかわからないが、地球から第2陣がくるまで、皆、協力して平和に暮らすことができる。誰もが、そう信じていていた――。

バイオ・ハザード

ロンド座C8283通称〝アヴァロン〟は、恒星C8279の周りを回っている。C8279は、太陽と同じような性格をもつ巨星である。また、C8279から1光年の近いところに眠れるX線パルサーC8402がある。

〝眠れる〟というのは、数百年周期というきわめて特異な周期をもつパルサーだからである。

この2つの星の活動が、偶然に、きわめて活性化した。そして、C8283〝アヴァロン〟にきわめて高レベルの宇宙線が降り注いだ。それは、人類がかつて考えたことのないレベルだった。

平和に慣れたジェイムズたちは、この現象を軽く見た。実際、宇宙線が高レベルになったのは、ほんの短い時間だけだったのだ。

だが、実験フィールドの〝改造用ウイルス培養タンク〟の中のたった1つのウイルスが、その影響を受け、異化した。

そう、たった1つが――。

そのたった1つのウイルスがアヴァロンの急激な生物の〝異化〟を行うもととなってしまったのだ。そして植物の1つが巨大化した。ウイルスは増殖し動物細胞を予想不可能な方向へ異化させていった。

〝最悪のバイオ・ハザード〟。

ジェイムズたちは、これに対応する処置を開発しようとしたが、時間がなかった。ウイルスの伝染スピードがあまりにも速すぎるのだ。人間の異化に始まり人工建造物への寄生も始まってしまった。

どうすればいいっ!? CITYや原子炉、もしくはBOMBがひどく侵されたりしたら……。

ジェイムズたちは、異化した生命〝亜生命体〟の駆除を開始した。

殺すのである。

(私たちは、〝殺す〟ことをするためにこの星を造ったのか! これは神の報いか!)

殺りくの日々が静かなる星、アヴァロンを被った。

だが、亜生命体の進化、増殖スピードは、きわめて速い。人体内のガン細胞のように――。

ジェイムズは、決断した。亜生命体にBOMBが侵されようとしている。

だが、それは防ぎたい。なんとかアヴァロンを再生したい――。

コンピュータに下したジェイムズの命令は〝出動〟だった。

そして、眠れる〝生物兵器〟が、今、目覚めようとしている――。

TO BE CONTINUED

ENEMY
アヴァロンに生息する海棲生物

今月登場するのは、惑星アヴァロンの海に棲息する〝亜生命体〟モンスターたちだ。不気味な静けさをもった深海に棲息するこのモンスターたちはゲーム中ではステージ4に登場する予定だ。ちなみにこの「CRYING」のステージ数は、全部で10になるもよう。このステージのENEMYは、光もささない、深海の底や大陸棚の斜面にへばりつき、海水に身をゆだねて攻撃を仕掛けてくるものや、ステージ後半に自機をめがけて盲目的に襲いかかってくる巨大深海魚など様々だ。自機は、深海の巨大な水圧のため動きが緩慢になり苦戦を強いられるという。

巨大でグロテスクな敵が、自機に襲いかかる。ウネウネと不気味に動く敵。写真はどうやら深海面ではなく植物面のようだ。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、28歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。1985年、日本語習得のため、来日。1987年ＧＭ（ゼネラルモータース）の日本語通訳として再来日する。４年前から国際ビジネスコンサルティング会社に在籍。日本の遊び文化に関心を持ち、本職のかたわら、まずパチンコをきわめ本まで出版した。他にも、競馬、コンピューターゲーム、読書、マンガ、哲学など趣味は幅広い。昔バイトで新聞配達をしていたので、「ペーパーボーイ」は懐かしいとか(？)

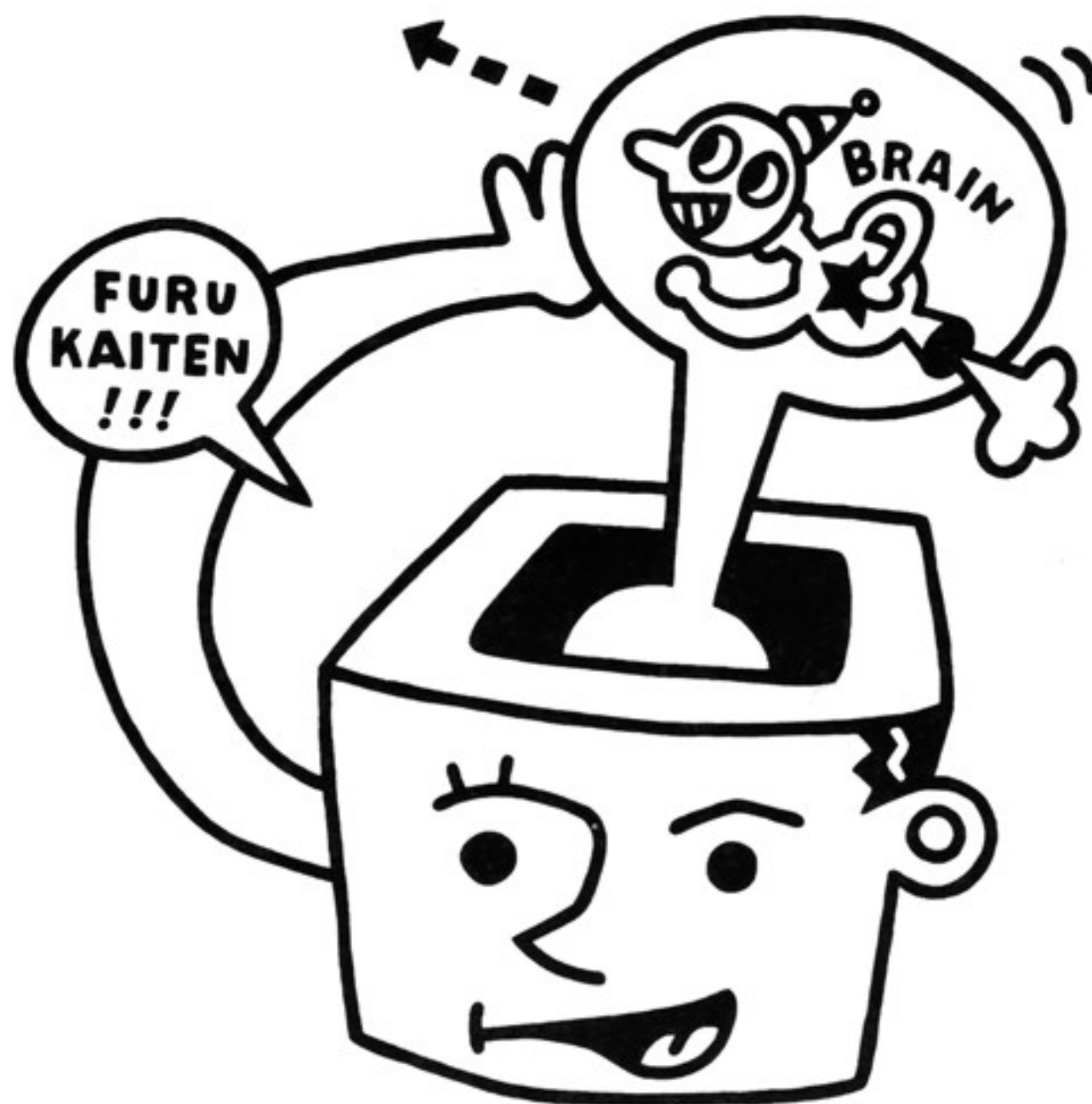
くぎづけゲーム体験記

私がRPGを好きな理由

初めてメガドラを買ったとき、私はアクションゲームばかりやっていた。その理由は、当時(1990年1月）販売していたソフトが大体アクションゲームかスポーツゲームばかりだったせいだ。しかし、私の一番好きなゲームジャンルはRPGだ。思い起こせば、今から数年前、アメリカの大学時代は、よく「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」をやっていた。

「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」（Ｄ＆Ｄ)は、今はコンピューターゲームにもあるが、当時流行っていたのは、本とサイコロを使い何人かの仲間で実際にシミュレーションをしながらやるゲーム、すなわち「テーブルトークRPGゲーム」だった。毎週金、土曜日になると友達が集まった。その仲間でそれぞれが役割を決め、パーティーを組んで仮想の旅をする。たとえば、誰かがこれなくなると、その人のキャラクターは病気にしてしまい、ホテルに泊まらせっぱなしでゲームを続けることになる。もちろん彼(彼女)が出席すれば、ホテルからめでたくチェックアウトして、再び経験値を上げる旅に出るのである。このゲームにはキャラクター以外に、絶対的権限で、ゲームのすべての判定条件とイベントを、操作できる支配者、ゲームマスター役が必要だ。まあ、シナリオライター兼演出家か。私たちのゲームマスターは、攻撃力に物をいわせてゲームを進行するプレイヤーよりも、頭を使う者を好んだ。たとえば「動く物は殺す」という方法を使いまくり、ゲームマスターの怒りに触れると、「おまえのキャラは稲妻に撃たれ死んだ」と言われ、何カ月もの間苦労して作ってきたキャラを消し去ってしまった。

ゲームマスターや仲間のキャラとの駆引き、つまりこういったゲームにはストラテジー（戦略、計画）が大切になってくる。ストラテジーの作り方と使い方は、いわゆるボードゲームRPGの中でも磨ける。運の要素が大きいボードゲームは苦手だが、頭を使うものは大得意だ。RPGの醍醐味は、その奥の深さにあり、想像力と、知恵をふんだんに使わなければ完了させられないところにある。だから、大人になった今も頭を使うゲーム、ＲＰＧが最も力の入るジャンルなのだ。もちろんACTやSPTだって面白いけどね。

さてメガドラ用のRPGソフトは、今はかなりの数が出ているが、はじめは少なかった。「ヴァーミリオン」が出たばかりのときは頻繁に宣伝をしていたので、セガ初のＲPGと思ったほどだ。RPG好きの私はさっそく手に入れたわけだが、これでメガドラの虜となった。

「ヴァーミリオン」はわりと早く解き終えた。「一本道」がなかなか見つからず、苦労した場面もあったけど、方眼紙を買ってきて、緻密に地図を書き、それをマッキントッシュのグラフィックソフトで描き直して、カラー印刷をする。それを何度も繰り返し、１枚の地図にする凝りようだった。

その後、もっとたくさんのRPGがやりたくなり、あの名作「ファンタシースターII」を買った。いまさらだが、ＰＳIIは壮大なスケールで作られた、歴史的超大作といってもいい。ロックミュージックにおけるザ・ビートルズと同じく、ＰＳIIはRPGのゲームの作り方や遊び方だけじゃなくて、ゲームのコンセプトにも影響を与えたのではないだろうか。キャラの動き、音楽、戦闘シーンが良くできており、ストーリーも次に何が起こるかまったくわからない。面白すぎて、途中からやり直したりしながら、４カ月も遊んでいた。

結局、私はメガドラとMEGA-CD用のRPGソフトは全部持っている。解けていないのは２、３本という成績である。いろいろコンピュータゲームやビデオゲームをやったことがあるので、確信をもって言うが、CD-ROMはRPGに非常に向いている。グラフィックと音楽が洗練されれば、より良くなるだろうから期待している。ということで来月はいよいよCD-ROMについて述べたいと思うのでお楽しみに。

GAME ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 初 体験のススメ テーブルトークRPG

ゲーム機なんかでやるRPGはその特性上あらかじめのシナリオに沿って話が進められるけど、各種RPGの原点「テーブルトークRPG」はそうじゃない。参加者はゲームマスターを中心に集まって（パーティーだね)、それぞれが役になりきって行動する。アウトラインになるのは「決め事」が書かれた本とサイコロだけ。だからどんな行動や設定も可能だし、それによって状況が変わる。シナリオを描いていくって感じだろうか。必要なのは「想像力」だ。もっとも有名な「D&D」はアメリカには200万のファンがいて専門誌も出ているほどなんだけど、日本では、なかなかなじみにくいみたいだね。

冒険者たちの肖像

EXICITING STORY

第7回　ジェイムスン教授　　司　史生

さて、読者のみなさんの白い眼にもかまわず、回を重ねてきたこのコーナー。今回からは、古今東西のオモシロ小説の中から「冒険する人」を取りあげていこう。ついでにスタイルも一新して、始まり始まり～！

今回の冒険者

本名：ジェイムスン教授／国籍：イギリス／性格：好奇心おうせい、気がながい／知性：よい／体力：こわれにくい／戦闘能力：ふつう。
「出典：ニール・R・ジョーンズ『二重太陽系死の叫び声』(早川書房)」

棺桶人工衛星

まず取りあげるのは、ＳＦきっての冒険者、ジェイムスン教授である。ところで、ジェイムスン教授とは何者か？　まずは下のイラストをご覧あれ。ナニ、ロボットじゃねえかって？　ちが～う。教授はれっきとした人間なのだ。こんな格好にはわけがある。

じつはこの人、イギリスの偉い学者さんなのである。冒険なんぞとは縁もゆかりもなく、クソ真面目にお勉強して、静かな一生を終えたのだ。ナニ、終わっちゃうって？ＳＦはそんなに甘くないのだ。この先生、あろうことか遺言で自分の死体をロケットに乗せて打ちあげてしまった。いわゆる棺桶人工衛星のことである。

教授とゾル星人

さて、時は流れて2千万年後(／)。ゾル星人は地球の近くを通りかかった。ゾル星人とは自らの優れた科学力で機械の身体に脳を移植し、不老不死を達成した偉い連中だ。こいつらが棺桶衛星を見つけたからサア大変。「異星人の死体だ、脳ミソ移植しちゃおうぜ、面白いやっちまえ……」てなぐあいにジェイムスン教授の脳を機械の身体に移植し、生き返らせてしまった。ロボコップも真っ青、ゾル星人の科学に不可能という文字はないのだ。

生き返った教授自身はビックリ。身体は変なメカになってるし、変な宇宙人はいるし、人類はとっくの昔に滅亡しちゃって自分１人だし……。教授は悩んだ。けど、なっちゃったもんはしかたがない。面白ければいいじゃん。かくして教授はゾル星人と、宇宙旅行に出発したのであった。

閉じこめられた教授

ところでこのゾル星人、なんのために宇宙を旅してるのか？　科学力と不死身の身体で宇宙征服でもしようというのか？　いや、不老不死の機械の身体になっちゃうと、権力なんかほしくはないのだ。そりゃそうだ、酒も呑めなきゃ恋愛もできない。だから、ただただ面白いことを探して宇宙をうろつく、野次馬野郎のような宇宙人なのだ。なにしろ機械の身体だから、少々のことでは死なない。だから、「面白いじゃん、やっちまえ……」というわけで、戦争があれば、喜んで自分たちがもっている科学力と体力で加勢しちゃう。それに自分たちが強いから、もっと強いやつを相手にしないとつまらない。だからいつだって弱いものの味方（？）。無茶苦茶だが、スペースオペラに理論はいらないのだ。

もっとも宇宙は広いから、たまには返り討ちに遭うこともある。

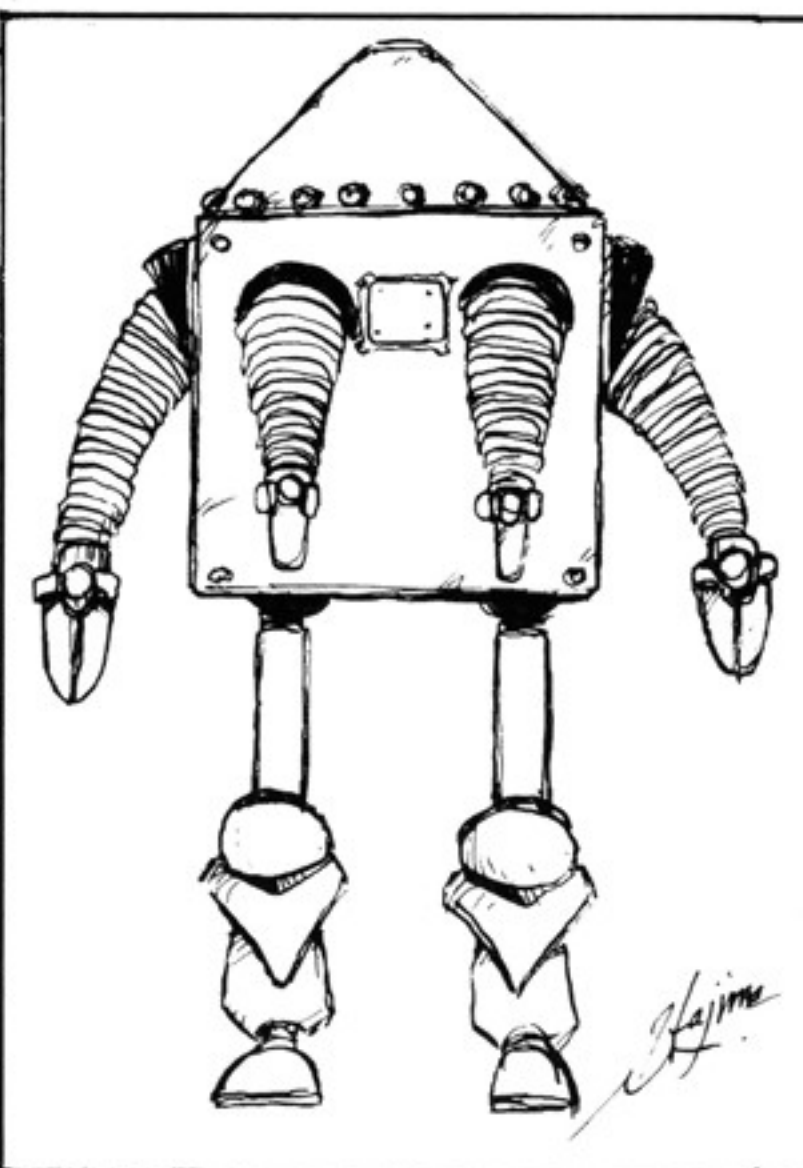
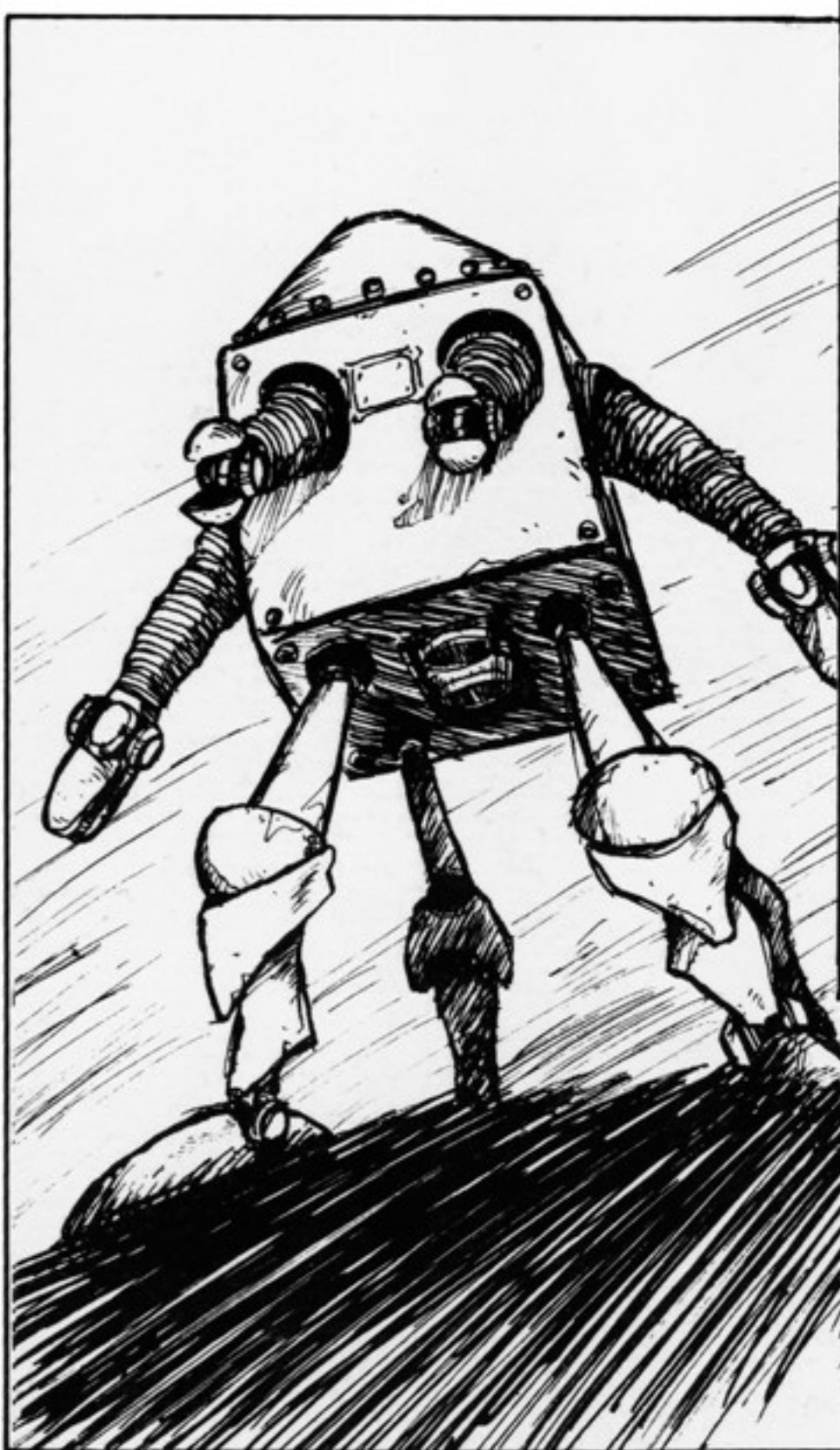
異次元からやってきた見えない怪物（プレデターですねえ）にやられて、探検隊員はあえなくある星の海中に墜落した。教授１人が軌道上を暴走する宇宙船の中に閉じこめられてしまったのだ。教授はいったいどうしたか？　脱出しようと暴れたか？　いや……。「そのうちなんとかなるだろう」と考えた教授は、望遠鏡を片手にのんびり惑星を眺め始めた。

教授の冒険は続く

やがて時は流れて数百万年。地上の原始生物が進化して知的生物になり、道具や火を見つけ出し、蒸気機関を作り始め、ロケットを造り……。

かくして進化した現地の宇宙人を味方につけた教授は、リターンマッチを挑んで、みごとに異次元怪物を退治した。ついでに海の中で見つけた生存者も無事救出し（何年沈んでたんだ？）、はるかな星の海へ再び乗り出していくのであった……。

というわけで、やたら頑丈なジェイムスン教授とその仲間たちは、ただただ冒険のための冒険を求めるという、冒険小説のヒーローの最右翼(？)なのである。

アンケートハガキの書き方1(ワン)ー2(ツー)ー3(スリー)

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

❶性別

①男性
②女性

※**❷年齢**

❸学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※**❹MDソフトの所有本数は？**

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④マル勝PCエンジン ⑤The スーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

❻本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BE MEGA NEW VIDEO GAMES
⑤ニュース＆インフォメーション
⑥BEメガCM探偵団
⑦RACING FREAK
⑧GENESIS INFORMATION
⑨新作スクランブル
⑩びーぷるランド
⑪本音で迫るTVゲーム業界
⑫セガ・ファルコム通信
⑬シムス通信
⑭ソニック通信
⑮ランドストーカー
⑯スプラッターハウスPART2
⑰チェルノブ
⑱機動警察パトレイバー
⑲キングサーモン
⑳グレイランサー
㉑修羅の門
㉒クイズBEメガでGO／GO／
㉓マルチメディア宣言／
㉔BEメガパラノ帝国
㉕クライマックス絶頂王国
㉖熱血宣言コンパイルの新たな挑戦
㉗小説CRYING PRE STORY
㉘くぎづけ／ ゲーム体験記
㉙冒険者たちの肖像
㉚特集 この夏セガは燃えているか!?
㉛特報G-SAT始動
㉜サンダーストームFX
㉝アフターバーナーIII
㉞ダークウィザード
㉟「聖魔伝説」3×3EYES
㊱LUNAR
㊲ライズ オブ ザ ドラゴン
㊳メリーゴーランド
㊴ブライ 八玉の勇士伝説
㊵電忍アレスタ・クイズ殿様の野望
㊶スーパーモナコGPII
㊷ダイナブラザーズ
㊸BEEP／ GAMEGEAR
㊹TERA COMMUNICATION
㊺BINARY ANALYSIS／渋谷洋一
㊻BEメガ裏技リーグ
㊼サンダーバーズARE GO GO／
㊽付録 ビクターWONDERMEGA
㊾付録 ツインクルテール

❽最近メガドラで遊ぶ時間が減りましたか？その場合、代わりに何をして過ごしますか。

①今まで通りメガドラで楽しんでいる
②他のゲーム機を楽しむ
③友人と集まったり、電話で話す
④TVを見たり本を読む
⑤ゲーセン、映画館等の施設に行く
⑥車、バイク、自転車等で出かける
⑦勉強、仕事の時間を増やした
⑧休養、睡眠時間を増やした
⑨その他

❾あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭WONDER MEGA
⑮その他

※**❿これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください）。**

001 ワンダードッグ
002 炎の闘球児ドッジ弾平
003 デビッドロビンソンバスケットボール
004 キングサーモン
005 アイルトン・セナ スーパーモナコGPII
006 グレイランサー
007 ひょっこりひょうたん島
008 ダイナブラザーズ
009 ツインクルテール
010 THUNDER FORCE Ⅳ
011 オリンピックゴールド
012 機動警察パトレイバー
013 熱血高校ドッジボール部サッカー編
014 チェルノブ
015 プリンス・オブ・ペルシャ
016 デトネイター・オーガン
017 ダークウィザード
018 スプラッターハウスPART2
019 ゼノン2
020 修羅の門
021 サイドポケット
022 ライズ・オブ・ザ・ドラゴン
023 アフターバーナーIII
024 レミングス
025 Junker's High
026 カプコンのクイズ殿様の野望
027 ランパート
028 アルスラーン戦記
029 メリーゴーランド
030 ブライ 八玉の勇士伝説
031 沈黙の艦隊
032 電忍アレスタ
033 提督の決断
034 ヴィクセン357
035 プロ野球'92
036 メタルファング
037 天空烈伝武蔵
038 魔天の創滅
039 スーパーH.Q
040 ポップンランド
041 シムアース
042 笑ゥせぇるすまん
043 ウイングコマンダー
044 R.B.I.4ベースボール
045 エアーマネジメント
046 スティールタロンズ
047 ロードライアット
048 テラフォーミング
049 パワーアスリート
050 ガントレット
051 マジンサーガ
052 ゴールデンアックスIII
053 G・L.O.C
054 アークスI・II・III
055 ミッキー＆ドナルド(仮)
056 GODS
057 DEVASTATOR
058 騎士伝説
059 聖魔伝説「3×3EYES」
060 Vay～流星の鎧
061 スウィッチ
062 天舞メガCDスペシャル
063 PRESENCEノスタルジアII
064 銀河鉄道999
065 中嶋悟F-1 GRAND PRIX 2
066 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
067 Cal.50
068 BLACK HOLE ASSAULT
069 IIIRD WORLD WAR
070 サイボーグ009
071 ゆみみみっくす
072 ぎゅわんぶらあ自己中心派II
073 シルフィード
074 バトルスマッシュ
075 大封神伝
076 忍者外伝
077 スラップファイトMD
078 パワードリフト
079 F-1コンストラクターズ
080 ニンジャウォリアーズ
081 新・覇邪の封印
082 シュヴァルツシルト
083 ワールドラリー
084 ナイトストライカー
085 パチンコクーニャン
086 ファンタシースターⅣ
087 ベアナックルII
088 エアーマネジメント
089 ランドストーカー～皇帝の財宝
090 キャプテンアメリカ
091 ザ・スーパー忍2
092 Aランク サンダー

特集 この夏SEGAは燃えているか!?

おもちゃショー、サマーCESで占うメガドライブのこれから

ソニック2発表!

「ソニック2」は、なんと2P同時プレイ可能。シッポが2本あるキャラ(ソニックの彼女?)が2P用か?

予告編

アルゴル太陽系は呪われ

邪神再臨

PHANTASY STAR Ⅳ

そしてファンタシースターⅣ

1987 PHANTASY STAR

1989 PHANTASY STAR Ⅱ

1990 PHANTASY STAR Ⅲ

AW2284 決戦の幕が開く

93年発売予定

「ファンタシースターⅣ」のグラフィックは、Ⅰ、Ⅱのスタッフが担当するもよう。あの名作の感動が、来年再び……!

Ⅰ TOKYOおもちゃショーレポート
Ⅱ サマーCES IN USAレポート
Ⅲ 特別座談会「MEGAPLAY×BEEP!メガドライブ」

おもちゃショー、CESが日本とアメリカでそれぞれ開催された。こうしたショーからメガドラ界の今後の展開を占ってみよう。

検証1

TOKYOおもちゃショーレポート

昨年は、MEGA-CDが発表され話題を振りまいたおもちゃショー。今年はソニック2、PSⅣなどの超ビッグソフトが衝撃のデビュー！

セガブース

6月4日から7日まで、東京おもちゃショーが開催された。会場も潮風薫る千葉幕張メッセにすっかり定着し、多くの流通関係者とゲームファンが待望の新作に触れていた。

さて気になるセガブース。MEGA-CDの発表に沸いた昨年に比べ、今年はハードに関する話題もなく、盛り上がりに欠けるのではと思われたけど、セガおよびサードパーティーの最新ソフトが多数展示されているとあって、会場は連日超満員。一般公開日には、入場待ちの列がブースを5周も取り巻くほどになっていた。

驚かされたのは、なんたっていきなりベールを脱いだ「ソニック2」。残念ながら正式発表まで画面写真はお見せできないけど、ニューキャラ「テール」の参加で2人同時プレイが可能みたい。ループコースターのようなコースもあって、発売が待ちどおしい。「ソニック」同梱メガドライブ『プラスワン』も、発売決定で、この夏もセガのメインはソニックだね。

それから、つい数日前に行われたモナコ戦で感動的な逆転優勝を果たしたセナの「スーパーモナコGPⅡ」のデモコーナーには、彼が実際に着ていたドライバースーツを展示。新聞の切抜きが誇らしく飾られていた。

とにかく今年のセガブースは未発表の大作が数多く展示されていたのが印象的だった。

一般公開日にはゲーム大会がおこなわれ、会場は盛り上がった。

MEGA-CDのコーナーは、十分に触れられるソフトが少なかったせいもあって、「LUNAR」に一番集中。しかし他の予告編のデモがくぎづけにさせることも。

試作パッドを展示されていたゾ

ハード関連で新しいものはないのかと思ったら、ありました。新型メガドラ用コントローラー。従来のパッドにグリップがついたような形状をしていて、意外と持ちやすく、ボタン側の裏にはトリガーが追加されている。そしてなんと左右が分かれるのだ。試作品のため発売等も未定だけどアイデアはかなりのものだ。

裏側のトリガーに注目！引いたままボタンを押すと連射できる。これなら4人で4択クイズも可能

これがSEGAの燃える証だ!!

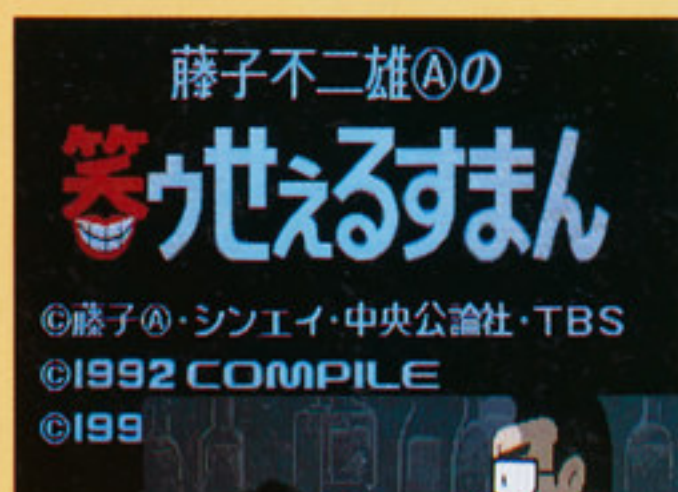
ベアナックル2

ショーでは短時間しか展示されなかった「ベアナックル2」は16メガ！。前作で、好評だった操作性のよさや2P協力プレイも健在。ニューキャラの魅力にも期待だ。発売は今年末の予定。SFCの「ストⅡ」で盛り上がっている格闘ゲームに殴りこみをかけるセガの隠し玉だ。

基本は、前作を踏襲しつつ2独自の魅力を満載。女性キャラもSEXY！

おもちゃショー 初 お目見えソフト

笑ゥせぇるすまん

ご存知、藤子不二雄A原作の「笑ゥせぇるすまん」。OVAなどでおなじみの作品だが、MEGA-CD版の画面登場は、おもちゃショーが初。当日の展示では、まだゲームができるほどの完成度ではなかったがグラフィックや動きはOVAとほとんど遜色はなかった。発売は秋頃、期待せよ！

おもちゃショー用に作られたデモ版だったけど、雰囲気は、どんぴしゃ。

この夏セガは燃えているか!?

CSG&サードパーティー

コンシューマー・ソフトウェア・グループの集まるCSGブース。今回は、スーファミの新作に押され気味で、メガドラユーザーにはもの足りない感じ。ビクターのWONDERMEGAもブースのスペースが狭いせいか、いまひとつというところ。そんな中で、ナルのUFOキャッチャーを設置したゲームアーツは、ぎゅわん自己2やシルフィードを展示して目立っていた。

また、独自にブースを構えたタイトーは、「ナイトストライカー」の展示が、期待されたが実際は「スーパーH.Q.」だけと、これまた残念。でも「THUNDER FORCE Ⅳ」が発売間近のテクノソフトブースでは、一般公開日にゲーム大会が開催されて盛り上がっていたぞ。

スーファミの新ソフトが増えた今年のCSGブース。

ゆうゆの声が響いてたタイトー。ナイストは期待するぞ!!

ナルの入ったUFOキャチャーは行列ができる人気。

今年もまた新作のモニターをずらっと並べたナムコ。

スーファミ、PC-エンジンの動き

メガドラ同様ニューハードのなかったNECは、幅の広い商品展開を強調、会場内には、テントや応援セットが用意されていた。またCD-ROM絵本という新たなジャンルにも挑戦していた。

一方、おもちゃショーに出展はしない任天堂だが、サードパーティーは出展。「ドラクエⅤ」と「ストリートファイターⅡ」が会場の人気を二分していた。特にカプコンの配布した「ストⅡ」袋はほとんどの人が持っていた。この夏の動きは要注意だ。

ド派手なNECブース。セガのノリとは対照的。

ゆったりとした応援セットでPCガールとゲームができる。

前評判が高かっただけに、その混雑ぶりは大したもの。

カプコンブースは春麗ねーさんばっかりのすごさ。

幕張体験記

written byエリック

貿易関係の仕事で何度か行っている幕張メッセ。でも今回は違う。会場いっぱいおもちゃだからだ。私みたいにおもちゃ大好き人間にはたまらない。おまけにハイレグのコンパニオンのお姉さんがあっちこっちにいるもんだから、一瞬天国かと思ってしまうほど。アメリカでは子供を対象とした商品のショーで、この手の演出は見ない。

さて、メガドラのコーナーで目を引いたのは「デビッド・ロビンソン・バスケットボール」。スムーズな動きに、カラフルなグラフィックが印象的だった。イギリスからやって来たという「GODS」も日本、アメリカ以外の開発ということで、これまでにない展開が面白い。他にも新作が盛りだくさんで、こりゃ貯金しとかなきゃね。

「けろっぴのゲームが出ないかな」というセガブース受付の宮坂さん。こんなおねーさんたちに出迎えてもらえるなんて日本に生まれて幸せだね。

スイッチ

本当は狂ったマザーコンピュータを止めるために冒険してるわけ。

劇団ワハハ本舗を主催する演劇作家喰始氏が、企画とギャグ演出を手がけた不条理ギャグアドベンチャーだ。スイッチを押していくことによって、ギャグ1000連発の世界がキミの目の前に……!

マジンサーガ

「魂斗羅」「源平討魔伝」などの名作を思い出させる画面がスゴイ。

大作が並ぶなか、デカキャラの動きで意外と現場の目を引いてたのがこの「マジンサーガ」だ。ご存じ永井豪原作のロボットもののゲーム化だが、久々にヒットの予感をさせてくれる豪快なゲームだぞ!

ミッキー&ドナルド

今回もキャラの絵柄は微妙に違うみたいだ。両者の活躍も楽しみ。

前々から一部で噂のあった「ミッキー&ドナルド(仮)」もしっかり展示されていたぞ。すでに個別にゲーム化されている両者だが、このたびついに夢の共演となった。ディズニーゲームの決定版だね。

OTHERS…

左の5タイトルだけではない!その他にも、カートリッジでは「G-LOC」「ガントレット」「パチンコクーニャン」、MEGA-CDには「メリーゴーランド」「電忍アレスタ」「PRESENCE ノスタルジアII」「テラフォーミング」などなど注目作品が目白押し。目が離せないね。

ゲームギアコーナーにも新作が登場。メガドラ同様「ソニック2」や「モナコGPII」をはじめ「フェイスボール2000」「PS外伝」がお目見えだ。

●検証2●

SUMMER CES レポート

アメリカゲーム市場を占うCES。ジェネシス対スーパーNESの熾烈な闘いの中で、満を持して登場したMEGA-CDは台風の眼になるか!?

SEGA-CDついに発表

さて、お次は5月28日から31日の間、シカゴのマコーミックプレイスで開催されたサマーCES92のレポートだ。

今回注目の的は、やはりMEGA-CDだった。アメリカでは、SEGA-CDという名前で今年の10月に発売する予定だ。SEGA-CDのコーナーにはMEGA-CDと、ちょっと違ったロゴの入ったマシンが展示されていて、セガ オブ アメリカ制作のCDソフト「バットマンリターンズ」の実写とゲーム画面が合成されたかっこいいプロモーションビデオが流され常に人だかりが絶えない。この「バットマンリターンズ」、実際にプレイはできなかったが「F-ZERO」を進化させたようなカーアクションゲームで、動きもスピーディだし、CD-ROMの機能を生かした作りに期待度大だ。すでにサードパーティー9社がSEGA-CDソフト制作に名乗りをあげていて、シエラをはじめテンゲン、ヴァージンゲームズ、ソニー、そして日本でもおなじみのビクター、テレネット、マイクロネット（ただし海外法人名で出てるんだけどね）など勢ぞろいだ。ソフトも20タイトルが発表され日本のように本体発売直後のソフト日照りを用意周到に防ごうという気概が感じられる。とくにIBM PCで大ヒットした「キングスクエストV」や「ダンジョンマスター スカルキープ」そしてアーケードで超人気の「ターミネーター2」などが控えているのは、うらやましい限り。

カートリッジのほうに、目を向ければ、一番人気は日本と同じく「ソニック2」。なにしろアメリカでジェネシスがこれほど盛り上がったのは前作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のおかげだ。その待望の第2作目、しかも今回はSOA（セガ オブ アメリカ）制作ということで日本よりかなり派手な話題を振りまいていたようだ。ただし、SOA制作といっても実際に作っているのは1を制作した日本のチームだ。前作のイメージを壊さず、さらにそれを超えるデキに期待したい。もちろん「STREETS OF RAGE2」（ベアナックル2）も日本同様注目をされていたぞ。

ところで今回のCESで特に印象に残ったのはキャラクターもののゲームが多かったことだ。アメリカでは、これから先もコミックや映画などとタイアップしてゲームを作る動きが強くなりそうだぞ。

おなじみソニックのぬいぐるみ。横にいるのはチェスターチーター。

SEGA-CDが置かれていたコーナー。マルチスクリーンでデモビデオを流していた。

「ターミネーター2」がSEGA-CDに移植される！ ソフト日照りの日本とはえらい違いだ。

CESで初めて公開されたSEGA-CDは、アメリカで10月に発売予定。CDのトレイにでかでかとSEGA-CDのロゴが刻まれている。

SEGA-CDコーナーの入口付近。サードパーティーの名前のかかれたパネルが心強い。

SEGA-CD予定タイトル

Adventures of Willy Beamish
Black Hole Assault
Dungeon Master:Skull Keep
Eye of the Beholer 2
Heimdall
King's Quest V
Leisure Suit Larry
Mixed Up Mother Goose
Monkey Island
Monkey Island 2
Out of This Work
Pit-Fighter 2
Police Quest 3
Price of Persia
RBI IV
Shadow of the Beast
Stellar 7
Super Star Wars
Terminator
Terminator 2
Thunder Storm
Wonder Dog
The Third World War
WWF Wrestling

この夏セガは燃えているか!?

MENACERでねらえ！

去年のＣＥＳで発表されたスーパーＮＥＳ用のスーパースコープを覚えているだろうか。パッドのボタンを押す代わりに、モニター上の標的を狙ってバズーカ砲の引き金を引いて撃つというシロモノ。今回のＣＥＳでは、ジェネシス用のバズーカ砲も出展されていた。名称は〝ＭＥＮＡＣＥＲ〞。本体はトリガー部とストック、双眼鏡で構成されスーパースコープより小型で取り回しやすい。シューティングやアクションに対応しているらしいが、日本で発売はいつ？

ＭＥＮＡＣＥＲを使ってシューティング。大人も子供も使いやすくできているところがミソ。

GameGearもがんばっている

日本では、ちょっと元気のないＧ・Ｇだけどアメリカではまだまだ活きがいい。今回のＣＥＳではマスターシステムが展示されていなかったこともあって、代わりにGENESISの弟分、８ビットマシンの主力という地位をしっかり勝ち取ったという感じだった。ソフトのほうも「マーブルマッドネス」、「ペーパーボーイ」、「プリンス オブ ペルシャ」など日本ではお目にかかれないソフトが多数展示されていたようだ。

おもちゃショーのＧ・Ｇコーナーに比べて、段違いにリキが入っていたようだ。

サードパーティーもパワフル

好調なジェネシスの勢いを反映するかのように海外でのサードパーティーの勢いもパワフルだ。まず海外メーカーに目を向けるとパソコンゲームで有名なシエラが、SEGA-CDソフト制作に早々と名乗りをあげ「キングスクエストＶ」や「スペースクエストIV」「ライズ オブ・ザ・ドラゴン」などのビッグタイトルを７本発売予定。さらにヴァージンゲームズから「ターミネーター１」、フライングエッジからはなんとアーケード版「ターミネーター２」の移植版が発売される予定。海外メーカーのSEGA-CDに対する反応は良好のようだ。また国内メーカーもKANEKOの「チェスターチーター」、サン電子の「スーパーマン」、タイトーの「カダッシュ」など、日本ではまだ発表されていないゲームも展示して盛り上がっていたぞ。

ずらりと並んだジェネシスのサードパーティー。

ＫＡＮＥＫＯブース。チェスターチーターの看板がイカス。

こちらは「キャプテンアメリカ」ジェネシス版の写真。

ＤＥＣＯブースには「キャプテンアメリカ」のきょう体。

会場で配られていたパンフレット。知ってるゲームもあるけど、日本より充実してきている

セガを追うSUPER NINTENDO

SEGA同様NOAもアメリカのキャラクターや版権ものの出品がダントツに多かった。

操作性のよかったマウス。ＳＦＣの新しい可能性が開けるか。

昨年のクリスマス商戦以来の状況を、なんとか逆転したいNOA(ニンテンドー・オブ・アメリカ)だけど、CD-ROM関係は影も形もなし。しかし強力な新作ソフトを発表してきた。マウス対応ということで日本でも話題になっている「マリオペイント」。F-ZEROをさらにグレードアップしたような360°全方位回転スクロールレールゲーム「スーパーマリオカート」などを出展。また、サードパーティーで人気を集めていたのは、日本同様「ストリートファイターII」だ。ブースに設置されたマルチ大型スクリーンには対戦プレイが映し出され、いつまで待ってもプレイできないほどの盛り上がりだった。

車に乗ったマリオが周回中、おなじみ、きのこ拾いを。

ＵＳＡ版は画面をマイルドにするため、発売は一カ月先になる

USAから熱いまなざし WONDERMEGA

本誌の提携誌『MEGA PLAY』に掲載されたWONDERMEGAの記事だ。CD-ROMソフトが身近になった、アメリカのGENESISユーザーだが、はやくも一体型ハードに注目している。

提携のいきさつ、新機能、そしてＫＡＲＡＯＫＥのことまでかなり詳細に伝えている。

ＣＥＳ取材スタッフ：深谷雅弘　清水秀樹　上坂哲　原田修　フランソワ・エレムラン

●総まとめ●

「MEGA PLAY」×「BEEP!メガドライブ」

特別座談会

最後に、おなじみの『MEGA PLAY』誌編集者エドワード、マークの両氏に、CES、おもちゃショーの感想と今後の展望を語ってもらったぞ。

MEGA-CDのこれからは

――◎日本ではいまひとつ元気のないメガドライブですが、アメリカの状況はどうですか？

エド◎昨年のクリスマスにはメガドライブは非常に売れましたけど、そのあと任天堂がようやく追いついてきたという感じですね。というのも任天堂は「ストリートファイターⅡ」などの非常にエキサイティングなゲームを出しているんですが、メガドライブは、そういったゲームの発売が非常に遅いんです。みんなが待ってる「ソニック2」などは、11月になるそうなんですよ。

――◎最近ジェネシスがまた値下げしたといううわさですが。

エド◎セガは、スーパーNESに対抗してジェネシスを199ドルで出したんですね。これを169ドル、149ドルと下げて、2～3カ月ほど前になんと129ドルにしたんですよ。

一方、スーパーNESは、最初179ドルから169ドル、そして2～3カ月前には149ドルになったんですよ。だけどターボグラフィックスはわずか69ドル。とにかくジェネシスとスーパーNESの競争は、シビアになってきましたね。なんとかユーザーにハードを買ってほしいという観点から、こうなったんじゃないかと思いますね。

で、MEGA-CDですけれど、やっと10月にハードが発売になるんですが、価格は本体を299ドルにして、それに3つのディスクを同梱するということです。

――◎そのディスクのタイトルはなんでしょうか？

エド◎1つはCD-Gのソフト、そして「シャーロックホームズの探偵講座」(PCエンジンCD-ROM² で発売済)、3つめには「SINOBI」など名作をまとめたものだと思います。

――◎今回のCESで、ヒットしそうなジェネシスのゲームはありましたか？

エド◎やはり「ソニック2」ですね。私たちの雑誌（『MEGA PLAY』）の7月号には紹介記事が出るでしょう（笑）。

――◎MEGA-CDのはどうでした？

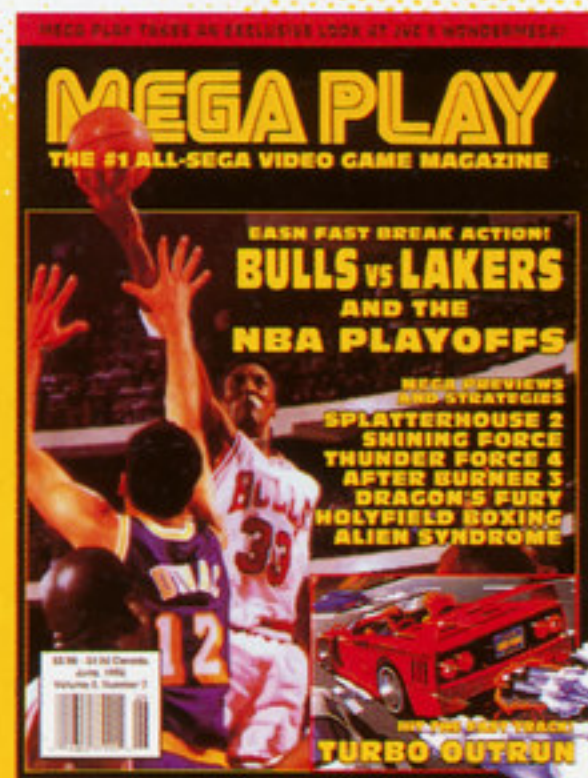
エド◎「バットマンリターンズ」というレースゲームが出てました。

――◎そのほかに面白いと思ったものはありましたか？

エド◎マンガのキャラクターを使った「ロードランナー」というのがありましたね。それと「タスマニアンデビル」というのが面白かったです。それから「ストリート オブ レイジ2」(邦題「ベアナックル2」）が出てましたね。

アダムの弟のほかに、もう1人マックスというキャラクターを入れる予定があるそうですよ。まだ開発バージョンで、十分に遊べるという状態ではないですけどね。これは売れそうです。

――◎そういえば、ジェネシスの

お寿司が大好きだというマーク氏。念願がかない初来日。

『MEGA PLAY』はアメリカのメガドラ専門誌。10ポイント制の評価や攻略マップの掲載など海外誌の中では先進的。日本の情報も多い。

日米比較 ソフト販売本数推移

メガドライブ・ソフトのリリースは、右のグラフのように、日米とも年々増加傾向にあるが、面白いのは、'90年以降アメリカのほうが発売ソフトのタイトル数が多いということ。

その背景には、アメリカのサードパーティーのソフトが続々発売されているということと、市場が好調であるという事情があるようだが、今年はどうなることやら。

また、MEGA-CDソフトもアメリカでは独自の路線を行くようで、日米の格差はますます広がるかもしれない。

ともあれ国産勢のがんばりに期待したい。

タイトル数

年度	メガドラ	ジェネシス
88年	4	
89年	21	19
90年	61	81
91年	92	116 *

この夏セガは燃えているか!?

バズーカが出展されていたそうですね。
エド◎任天堂のバズーカ(『スーパースコープ』)は、スコープをのぞいてプレイするタイプなんですよ。問題は肩に当たる感覚が13歳から17歳ぐらいの子供用に作られていまして、サイズがいまひとつなんです。私がもつと小さすぎるし、子供がもつには大きすぎるんですよね。

セガの場合は任天堂の欠点を研究したうえで作られたものなんで(笑)、サイズが小さくてガンとしても使えるしライフルのような感じにもなるんですね。
——◎話題は変わりますが、日本のおもちゃショーの感想を聞かせてください。
エド◎いままでおもちゃショーは2～3度来ているのですが、今回は新作が少なかった気がします。セガの、「ファンタシースターⅣ」などは、なかなかだったと思いますけど。新作を探しにきた私たちにとって、ちょっと期待はずれでした。そのなかで、MEGA-CDの「サンダーストームFX」は素晴らしかったですね。

それにしてもMEGA-CDのソフトもやや少なかったですね。もっと見たかったのに7～8本しか出ていなかったので少しがっかりしましたよ。
——◎日本では、MEGA-CDの市場は、まだこれからという感じですが、アメリカのほうはちゃんとリリースソフトの準備を進めているんですか？
エド◎シエラオンラインがパソコンゲームのCD-ROMソフトをセガのCD-ROMに移植しているという話ですよ。

SOA(セガ・オブ・アメリカ)は、パソコンのソフトメーカーに行って、もっとセガのCD-ROMをアピールしていく必要があります。でなければ、日本の失敗を繰り返すことになるでしょう。

もっとMEGA-CDをアピールせよ

SOAがなぜMEGA-CDの発売に慎重なのかというと、おそらくCDゲームを20本ぐらいは同時発売したいのに、これがまだできてないからじゃないかと思うんですよ。それで発売日を遅らせているんじゃないかと。やっぱり、ハードとソフトは切っても切れない関係ですからね。日本での例がいい教訓になっているのではないでしょうか。ですからクリスマスまでに、ソフトの制作を間にあわせようとがんばっているようですよ。
——◎SOAとソニーのアメリカ法人の間で、ゲーム制作の合意を得たという話を聞いたんですが？
エド◎私たちもその情報は得ていますが、たぶんソニーの現地法人がジェネシスのサードパーティーに参入し、「HOOK(フック)」を発売する予定です。

また新しい情報が入ったら、日本の読者のみなさんにお知らせしましょう。
——◎セガとコイル氏の訴訟も日本では話題になりましたが。
エド◎プレイヤーにとってはあまり関係ないことですからね。経済誌はともかく、あまり話題にならなかったようです。
——◎新しい『MEGA PLAY』誌に「シャイニング・フォース」の記事が出ていたんですが、反応はどうですか？
エド◎日本語から英語の翻訳(ほんやく)が大変で、発売は早くても今年の年末か来年になってしまうでしょうね。「ファンタシースター」シリーズほどではないけれども、「シャイニング＆ザ・ダクネス」もかなりの人気でしたね。とにかくRPGは、「ファンタシースター」が人気がありますね。

Ⅳは日本とアメリカ同時発売だそうですが、これができあがればまた同じようにヒットするでしょう。
——◎やはり、日本とアメリカのユーザーは、好みの違いというものがあるんでしょうね。
マーク◎アメリカでは、キャラクターが有名なら「ターミネーター」のように非常に売れるんです。キャラクターの知名度によってかなり売行きが違うというのがアメリカ市場の特色ですね。たとえばアクションゲームの「バットマン」だとか「スーパーマン」というものは、キャラクターが有名であるがために売行きがいいんです。だからマイナーなキャラクターものはダメなんですよ（笑）。
——◎本日はどうもありがとうございました。

いつもお世話になっている、編集長のエドワード氏。

セガとソニーが提携ってほんと!?

今回の提携(ていけい)話は、セガ・オブ・アメリカとソニーUSAの子会社、ソニー・エレクトロニック・パブリッシングとの間で結ばれたもの。つまりアメリカ市場でのジェネシスやSEGA-CDのサードパーティーにソニーのソフト制作会社が加わるということ。

こうなると気になるのは、日本における親会社同士の提携だが、「今のところそういった話はありません」（セガ　広告企画室）とのこと。でも「プレイステーションの発売いかんによっては国内の状況も大きく変わってくるでしょう」（業界関係者）という声も聞かれる。今後どうなるかはわからないけど、期待はできる!?

関連会社のソニー・ピクチャーズ・エンターテイメントの制作する映画や、ソニー・ミュージック・エンターテイメントの音楽CDを活用する予定。発表が楽しみだ。

日本のセガとは別に独自の展開を進めるSOA。今後はCD-ROMで教育ソフトも開発の予定。本社同士が提携すれば本格的なマルチメディア時代も到来するか？

特報

ソニック、セガ・ファルコム、シムスに続け!

セガ第5のゲームクリエイト集団 G-SAT 始動 STAND-BY

最近「ランドストーカー」のリリースなどで、また騒がしくなってきたメガドライブ界だが、ここに新たなパワー、G-SATが登場した。今後のメガドライブ発展の鍵を握る、大学生・社会人をターゲットにしたゲームが望まれている昨今、G-SATは期待にどう応えてくれるのか。

●現在3本の企画が進行中

本誌◉セガの第5の関連会社(ソニック、セガ・ファルコム、シムスなどに続く)ということで、設立されたそうですが、G-SAT(ジー・サット)とはどんな会社なのか、説明してもらえますか?

渡辺◉G-SATとは、セガのゲーム-サテライトということで、各方面のいろいろな人たちを集めて企画を出してもらい、ゲーム化できるものはゲーム化し、またキャラクター商品化できるものはキャラクター商品化するという、柔軟性のあるクリエイティブ組織を作ろうということで、できたわけです。もちろんゲーム制作が中心になると思いますが。

石井◉具体的な企画としては、現在3タイトルあります。まだオープンにはできないんですが、キャラクター性の強いゲームとだけ言っておきましょう。

本誌◉それらの発売時期は、いつごろになりますか?

渡辺◉来年ですね。3本のうち2本はMEGA-CDになる可能性が高いです。ジャンルとしては、シミュレーション、RPGなど思考的なものとアクションも考えています。

●本格的キャラクターゲームを

本誌◉先ほどキャラクター性のあるゲームを制作する、ということをうかがったわけですが、MEGA-CDの普及を本気で考えるなら、小学生よりは、高校生・大学生そして社会人を対象にしたキャラクターゲームを企画したほうが、より現実的だと思うんですが。

渡辺◉そうですね。MEGA-CDのユーザーのことを考えると、必然的にそうなると思います。そうしたコア・ユーザーを作っていくことによって逆に若年層を引き込む。また、これまでセガでおざなりにされてきた女性ユーザーを対象にしたものも、企画してみたいですね。実は「親子ゲーム」ってあると思うんです。「教育」という堅いイメージからちょっと外れたところにね。その意味では母親も女性にあたりますね。

石井◉小学生から大人までを対象にしたキャラクター自体、いまの世の中を見渡してみるとほとんどありませんよね(笑)。きっかけはキャラクターであっても、あと実際に遊んで楽しいと思うのはゲーム性の問題ですから、年齢層の幅はゲーム性のなかでもちたいと思ってるんです。今、企画しているゲームも、キャラクター自体は、大学生以上に受けそうなんですけ

本誌読者の推移

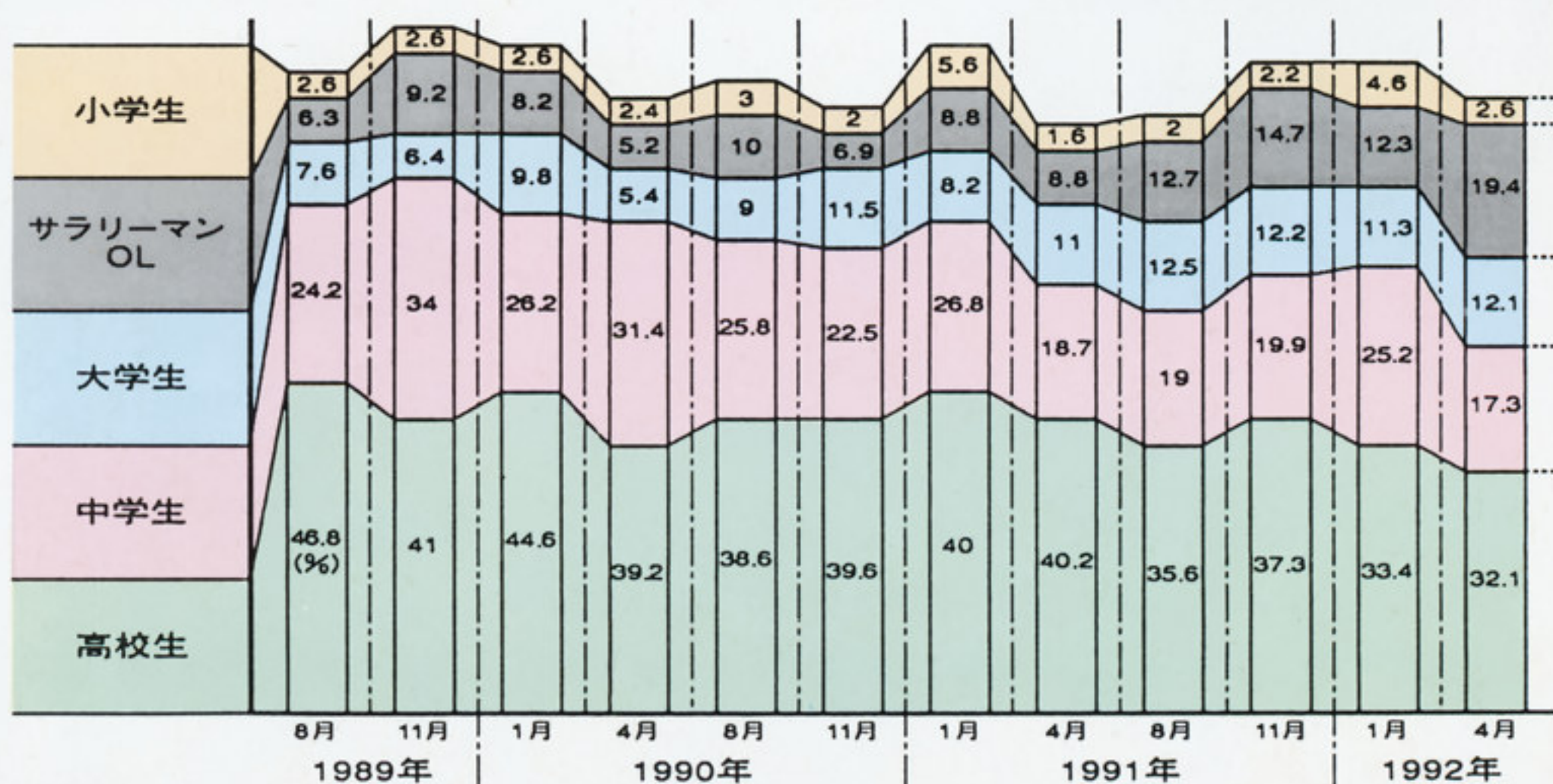
1989—1992

本誌が創刊して現在までのユーザーの推移は、以下のとおりである。

小学生はほぼ横ばい。中学生は、約29%('89)→約27%('90)→約21%('91年)→約23%('92)と「シャイニング・フォース」のお陰でやや復調気味。

高校生は、約45%('89)→約41%('90)→約38%('91年)→約33%('92)と下降線をたどっている。

その反面大学生は、約8%('89)→約9%('90)→約11%('91年)→約13%('92)、サラリーマン・OLは、約7%('89)→約9%('90)→約12%('91年)→約16%('92)と増加傾向にある。(※平均数値)

	1989年 8月	11月	1990年 1月	4月	8月	11月	1991年 1月	4月	8月	11月	1992年 1月	4月
小学生	2.6	2.6	2.6	2.4	3	2	5.6	1.6	2	2.2	4.6	2.6
サラリーマン OL	6.3	9.2	8.2	5.2	10	6.9	8.8	8.8	12.7	14.7	12.3	19.4
大学生	7.6	6.4	9.8	5.4	9	11.5	8.2	11	12.5	12.2	11.3	12.1
中学生	24.2	34	26.2	31.4	25.8	22.5	26.8	18.7	19	19.9	25.2	17.3
高校生	46.8 (%)	41	44.6	39.2	38.6	39.6	40	40.2	35.6	37.3	33.4	32.1

ホンモノのゲームを作りたい！

ど、だからと言って、それ以下のユーザーを無視するというのではなく、そうしたキャラクターをきっかけとして、より多くの人に受け入れられるようなものにしたいと考えています。

渡辺◉メガドライブのユーザーは、高校生・大学生が多いですよね。で、いろいろなデータを見ると、彼らは、これまでメガドライブを支えてきたんだけども、今はちょっとゲームというものに飽きている。

こうしたユーザーにもう一度戻ってきてもらわなくては、メガドライブにせよ、MEGA-CDにせよ、将来を楽観視できないと思うんですよ。ですから、まだまだゲームも捨てたもんじゃないよ、というようなゲームを提供するのが、G-SATに課せられたテーマではないかな、と思いますね。

●「マザー」から始まった

本誌◉ここいらで、スタッフそれぞれの経歴と仕事上の役割をうかがいたいんですが。

ディレクター 石井達也氏

石井◉もとはパソコンゲームの制作からスタートしたわけですが、いままで携わったなかで一番大きな仕事は、やっぱり「マザー」でしょうね。

あれは、たまたま僕が、制作スタッフのなかで一番年上だったんですよ（笑）。ですから、だれだれがこういう仕事をやる、というような振り分けなんかをやってましたね。

メガドライブというかMEGA-CDでは、準優勝ぐらいのソフトを狙っていてもしかたないんで、最終的には優勝が狙えるように、みんなで組み立てなければいけないんですよ。それに関して発生するいろいろな仕事に対処するのが、僕の役割だと思っています。

本誌◉具体的には、どのような仕事があるんでしょうか。

石井◉まず品質をきちんと見ていくということ。売れるゲームというのは、新しいアイデアというか、新しい試みをたくさん入れていけるかどうかにかかっていると思うんです。それが、ちゃんと整合性をとって１つの商品になっていけるかどうかをチェックしなくてはいけませんよね。

ゲームというのは、ユーザー個人個人には、それぞれいろいろなレベルで見られますから、全体的にいろいろなアイデアがあって、それがどういう山になっていくのか、を見るのが僕の仕事じゃないかな。

●一等賞の取れるゲームを

小野寺◉僕の場合は、ファミコンの仕事をずっとしていまして、たまたま「マザー」にプログラマーとして携わるようになって、石井さんと知り合ったわけです。

その仕事が終わって、結局石井さんの人柄に惹かれて、G-SATに参加したわけです（笑）。

それから、「どこそこのだれそれは、この程度のプログラミング技術で満足しているんだよ」みたいな話を、石井さんと渡辺さんに言われて、酒の席ですから、僕も調子に乗って、「こんなもんだったら、その30倍ぐらいいいプログラムを作りますよ」なんてけっこう大きな口をたたいて、気がついたらここにいるというのが本当のとこかな（笑）。

本誌◉G-SATでの役割は？

小野寺◉僕は、自分を技術屋だと思ってますので、自分の腕が試せるような場所があればいいんです。

この会社は、１から始めるということですので、技術方面に関してソフトプログラム技術的なことを全部まかしてもらえれば、僕にとって、願ってもないことだと思っています。

プログラム技術的に〝一等賞を取れるゲーム〟を狙いたいですね。だれが見ても「このプログラムはどうやって組んだんだろう」と感心されるような仕事をしたいですね。

プロデューサー 渡辺雅人氏

渡辺◉僕は、テレビゲーム専門誌の編集をやってました。ですから、ゲーム制作には直接タッチしていません。

雑誌の仕事をとおして石井さんと知り合ったわけですが、彼といろいろゲーム作りのことを話していたら一緒にやってみたいなと思いはじめた。「ホンモノのゲームを作ってみたいね」という話をしていたらソフトハウスに来てしまったわけです（笑）。

まあ、セガの関連会社としてスタートするわけですから、当社のスタンスをもち、他社とも協調体制をとってユーザーのみなさんにそれぞれの〝色〟を楽しんでもらえるようにしたいですね。

本誌◉ありがとうございました。

チーフプログラマー 小野寺崇之氏

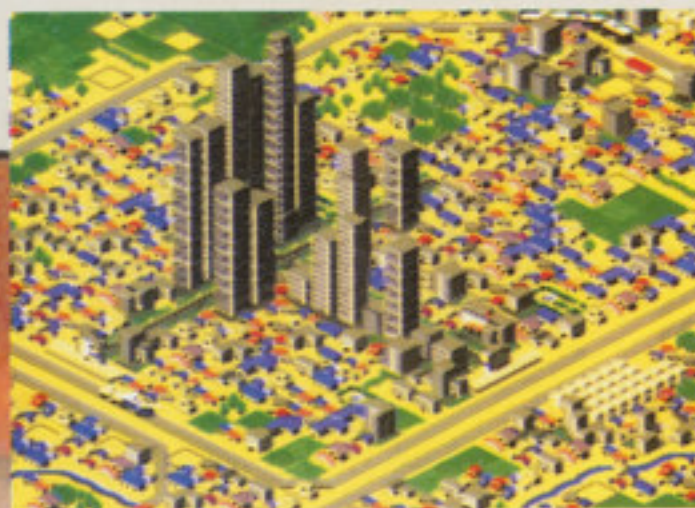
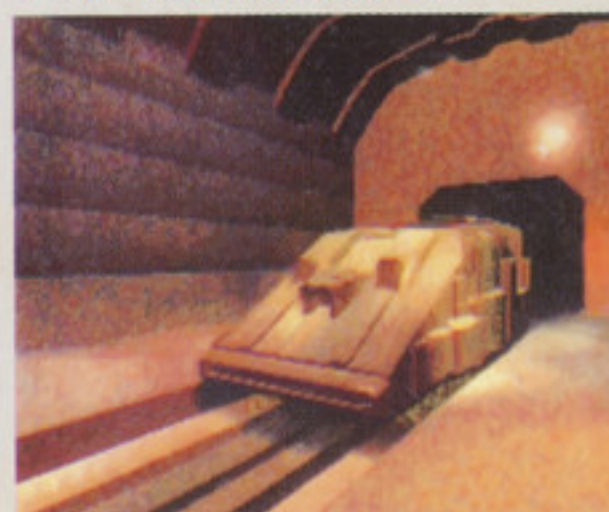
G-SATの第一弾は期待できるゾ

G-SATが制作を予定しているゲームソフトは、まだ明らかになっていないが、待望のRPG 第一弾は、事情通によると、「有名なキャラクターもので、ファミリーで楽しめるものになりそうだ」とのこと。ゲームタイトルなど詳しいことは、もうじき本誌で発表できそうだ。

またコアユーザーをターゲットにしたRPG作品も企画されているらしい。おそらくすでに原作が小説化されている、某学園ものではないかと本誌では勝手に予想するのだが…。

他に、漫画家いしいひさいちのキャラクターを使ったSLGもありそう。

セガが一番弱い層に向けてのソフト作りだけに、期待は非常に大きいと言える。がんばってほしいね。

ただのADVとは違うインタラクティブ・シアター「L-ZONE」。いま、見せるための演出が求められている。

「A列車で行こうIII」のように質の高いソフトは、大人だけでなく中・高校生にも受ける。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

サンダーストームFX
MEGA-CDの新しい可能性が見えます！

ウルフ・チーム／8月28日発売予定／7,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

今回はステージ3までの見どころを紹介しよう。本当は全編見どころなんだけどね。イカス画面を堪能してくれ。

ハッキリいってかなりスゴイです

この夏ウルフ・チームから発売される「サンダーストームFX」は、当時アーケード版にはまっていた業（ごう）を背負う業界関係者もオドロキの完成度だ。はっきりいって、この作品は〝買い〟でしょう。ドッグレースの評価はどうであれ、MEGA-CDユーザーなら絶対手に入れるように……と、一介のライターにここまでいわせてしまうほど、この作品はイカス。LDゲームの移植、というコロンブスの卵的アイデアだけでも脱帽モノなのに、ハードの潜在パワーが感じられるスムーズなアニメーション処理をされた日にゃあ……いや、この際あれこれいわずにプレイして、素直に感動するのが一番かもしれないな。

当時のアーケード版の紹介記事でよく使われた1コマ。MEGA-CD版もホレこのとおりキレイなもんだ。

オープニングデモより。もちろん白い光もチラチラ動くでよ。

別の視点から見た自機のアクションが展開する。かっこよすぎ。

このゲームはこのようにして遊ぶのです

ゲーム画面

①メイン画面
②コンディション
③残機表示
④移動方向表示
⑤スコア
⑥ハイスコア
⑦照準カーソル
⑧ターゲット

撃つ

バルカンは対空兵器。飛行機をバリバリバリバリ撃ち落とそう。

こちらは対地兵器のミサイル。連射はきかないので、狙いをよーく定めてからファイアね。

ゲーム内容自体は、メイン画面に表示される攻撃目標に照準カーソルを素早く合わせて攻撃ボタンを押すという、非常にシンプルなものだ。登場する物体すべてが攻撃目標というワケではなく、黄色いワクで指定された物体に限る。要はモグラたたきのようなものだ。なお攻撃目標の種類によって武器を選択する要素もあるので注意。

よける

地形はアニメーションで勝手に流れていってくれるから衝突する心配はしなくて大丈夫……と思いきや、場面によっては方向キーを入れてよけなければならないときがある。よける方向を示す矢印が消えるまで、その方向のキーを押し続けよう。

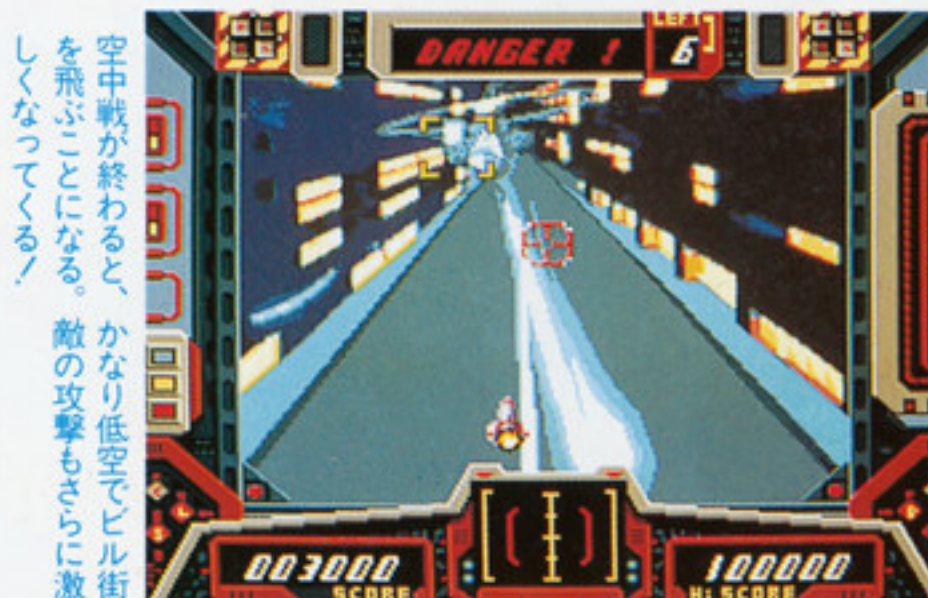
STAGE 1……………ニューヨーク市街

LX-3FXが活躍する最初の舞台は、自由の女神でおなじみのニューヨークの街だ。ステージ1ということでそれほど難しくはなく、プレイしながら見事なアニメーションをじっくりと鑑賞する余裕すらある。まあ、準備運動のようなものだ。

注意するポイントは3カ所。路地をカーブするとき、矢印の指示どおりに方向キーを素早く押すんだけど、左右の切り替えがスムーズにできないとビルに激突してしまうぞ。とはいっても、あわてて操作してもダメ。矢印が消えるか次の方向が指示されるまでキーをちゃんと押し続けることがかんじんだ。

ここが難しい

ここが問題の連続よけ地帯の3つめ。画面を見ればわかるとおり、よけきったすぐ後に敵が攻撃をしかけてくる。素早い頭の切り替えが大事だぞ。

上空から見たニューヨークの町並み。これからここで壮絶なバトルが展開するんだよな。

空中戦が終わると、かなり低空でビル街を飛ぶことになる。敵の攻撃もさらに激しくなってくる!

前方に見えるは自由の女神だ。周囲の様子を見て、さぞ女神も嘆いているだろう。

急上昇でステージクリア

うーん、溜め息の出るような美しさ! ただキレイなだけじゃなく、ズリズリ動くんだからスゴイよな。

STAGE 1のいいところ

ちなみにスーパーサンダーブレードでは…

メガドラのヘリコプターゲームを語るうえで絶対無視できないのが「スーパーサンダーブレード」の存在である。メガドラ創世期に発売されたこのゲームは、16ビットゲームマシンの今後の可能性をユーザーに見せてくれ……たっけ? いや一、昔のことはあんまり覚えてないもんで。

今あらためてプレイしてみると、結構イケる。緻密だが拡大表示が泣けるグラフィック、まんま原音のBGMなど、わびさびの要素はバッチリ。そしてヘリの重たい操作感覚が変に気持ちよくてヤミツキになってしまった。うーん、メガドラは奥が深いなあ。

これはステージ一の市街地戦。建ち並ぶビルがある意味で大迫力で迫ってくるのだ!

STAGE 2……………グランドキャニオン

天然の壁が進路をさえぎる

戦闘機と地上に設置された砲台が交互に攻撃をしかけてくる。くれぐれもバルカンで砲台を壊そうとしないように。ちなみにバルカンで地上物を攻撃するとターゲットカーソルの色が変わって「効かんよ」と教えてくれる。

まずは谷沿いに飛行。右下の画面写真のように突然の災害が発生するので気をつけよ。

岩場を上昇した途端、敵の砲台が待ち構えている。対地武器で退治だ(シャレです)。

両側を谷に挟まれた狭い地形。映画「メタルブルー」を見た人はドキドキするカモ。

ここが難しい

ステージ開始直後の猛攻を突破するのが至難の業だ。武器をちゃんと使い分けろよ。

わ一危な一い

ちなみにスーパーサンダーブレードでは…

谷というより洞窟だが、狭い自然の地形ということには変わりない。でもこっちは非常にズルい方法でラクに突破できる。

STAGE 3……………………海域

軍艦　戦艦　ちーんぼつ

ステージ3の舞台はどんより曇(くも)った海域だ。前半は遠方の戦艦の攻撃なのだが、戦艦はお行儀(ぎょうぎ)よく順番に登場するので、照準を合わせるのはそれほど困難ではない。問題は中盤の戦闘機とのドッグファイトだ。次から次へとあらゆる方向から攻撃してくるので、息つく暇(ひま)もない。ここではプレイヤーの技量が試されるといってもいいだろう。しかしここはまだほんの序(じょ)の口。真の地獄はこれからだ!

いきなり浮上する潜水艦。急いでよけないと衝突してしまう。危ないじゃないか、海江田(うそ)。

なーんか、SC-3000の「ヤマト」というゲームを思い出すシーンだな。え、古い?

航空母艦からは次々と戦闘機が発進する。軌道は見切れるので着実に倒せるだろう。

ここが難しい

戦艦との戦いがメインと思いきや、中盤の戦闘機との空中戦が一番アツい。一時も気をぬくな。

やったぜ撃沈!!

ちなみにスーパーサンダーブレードでは…

空の色がきれいなステージ3。このステージのBGMが最高にワケわかんなくて、いいなあ。

聖魔伝説3×3EYES
新画面がついに公開されたぞ！

セガ／12月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

今月は、先月のあたまに開催された東京おもちゃショーで出展されていた最新の「3×3EYES」の画面を中心に紹介するぞ。

なんと、発売日が12月までのびてしまった「聖魔伝説3×3EYES」。ガッカリしている人も多いことだろう。そこでせめてものなぐさめに(?)おもちゃショーで出展された新画面を紹介するぞ。当日出展されていたのはイベントの1つを特別に編集したものと思われる。さらわれたパイを救うべく、敵地に乗り込む八雲(やくも)たち……といったシーンだろうか？

お楽しみの、キャラたちの声は、ここぞ！　というキメのセリフがバッチリ。さすがにビデオアニメ版と同じ声優さんだけあって慣れたもの、といった感じだ。

ところで実際のゲームのほうだが、これはコミックスの1～8巻までをメインに順次展開し、原作をアレンジした感じでオリジナル要素を盛り込んでいくとのことだ。とくに7巻以降の話に関しては、原作者の高田裕三氏みずからが監修し、「3×3EYES」にふさわしいものとなるように作られているらしい。こいつは期待できそうだぞ。これからも続報には要注目だね！

これが初公開された戦闘シーンだ!!

凍気呪文

とらわれたパイが目の前にいる……。しかし、敵の攻撃でその力を発揮できない八雲。絶体絶命？

心強い仲間！

強力な拳法の使い手、鈴鈴(リンリン)と美星(メイシン)。彼女たちの協力なくして、パイは救出できない。ここはひとつ2人の力を借りよう。

哈ッー！

鈴鈴の必殺技、扇風脚がさく裂!!　画面いっぱいに、華麗な動きが展開される。スピード感も満点でけっこうスゴイ。

ボス登場！

モンスターのグラフィックも気合い満点！　こいつは百面鬼。下半身が顔だらけで、ウネウネする。なんともグロテスクだぜ。ここではコマンドを入力して、攻撃相手を決定する。オートも可能だぞ。

グラフィックの評価は以前から高かったが、戦闘シーンはとくに気合いが入っているぞ！　キャラの動きのパターンがとにかく多いのだ!!　アクションゲームと見まごうほどの派手な動きだし、絵のレベルも高いぞ。もちろんさっさと戦闘を終らせたいときはアニメーションをオフにできるし、オート戦闘機能もある。ある程度のレベルになったら、自動戦闘で華麗(かれい)なアニメを堪能(たんのう)するのもいいぞ。

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

セガが総力をあげて開発した、フォーメーションRPG！

セガ／9月発売予定／6,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

CDの大容量を駆使し、ふんだんに使われたアニメーションなど、気になる要素だらけ。今回はそこに迫ってみたぞ！

ヴェロネーゼ率いる魔軍四天王が迫る！

闇の魔導士ヴェロネーゼは、自分のあばら骨から魔軍四天王を産み出した。炎魔カーマーク、水獣ビタースーパ、地獣ダ・ハーグ、風魔ガンドゥールたちだ。彼らは瞬く間にペルシャワールの領地を手中におさめたのである。そこでプレイヤーは、残されたわずかな領地から、ペルシャワール奪回のため、ヴェロネーゼへの反撃を開始することになるのだ。

ところでこの「ダーク・ウィザード」は光の属性、闇の属性をもつ男女4人の中から聖王を選び、ゲームを開始することとなる。各聖王にはそれぞれ2人の従者がいて、聖王を補佐してくれるぞ。ちなみに4人の聖王によって、シナリオからエンディングまでが異なるマルチシナリオシステムになっているのだ。今回は、このゲームシステムを含め、RPG的な観点から、もう一方では新システムのフォーメーションRPGをシミュレーションの観点から紹介しよう。

RPGファンにも、SLGファンにとっても見逃せない内容なのだ!!

DARK WIZARD ―蘇りし闇の魔導士―

闇の魔導士ヴェロネーゼと魔軍を操る四天王たち

闇の魔導士ヴェロネーゼ

炎魔カーマーク

水獣ビタースーパ

地獣ダ・ハーグ

風魔ガンドゥール

RPGファンに贈るダークウィザード

ゲームの目的は、プレイヤーがペルシャワールの正規軍である聖王となり、点在するすべての城をヴェロネーゼから奪取し、最後の目的地アイビス城にいるヴェロネーゼを倒すことにあるが、各聖王によってシナリオや登場キャラクター、さらにエンディングまで違うのだ。実際の冒険はどんな感じなのだろう。

まず、プレイヤーを選択したら、ヴェロネーゼの支配下の町を解放し、城を奪取しなくてはならない。当然解放された城や町の中は行き来が自由となる。

町や村に入るとコマンドが開き、広場、酒場、武器屋、道具屋、教会、長老の家、宿屋、薬屋、占い師の家などに行くことができる。

武器屋、道具屋、薬屋では冒険に必要なアイテムの売買はもちろんのこと情報も聞くことができる。宿屋、酒場は体力回復の場所、そして、占い師の家、広場、長老の家、教会でも情報を聞くことができる。

町や城は、ヴェロネーゼの支配下にあったことを考えると、奪取したこれらの場所では、きっと、何やらゲーム進行上の大事な手がかりがあるかもしれないぞ。

ここらはRPGファンにとって、奪った城や町を歩きまわるといった、なかなか楽しみな作り方となっているわけなのだ。

武器屋で売っているものは、通常のRPGと同様、町によって異なった武器を売っている。装備できないものを買うと悲惨だ。

情報を教会でも聞くことができるというのも、今までのRPGには少なかったユニークな点のひとつといえよう。

SLGファンに贈るダークウィザード

このゲームは分割された23のマップをそれぞれクリアするといった、いわばキャンペーンスタイルのゲーム構成なのだ。

まず、マップがスタートすると、メイン画面でユニットの契約をするのだ。ユニットなんて聞くとＳＬＧファンなら気にせずにいられないよね。

ちなみにユニットには属性があり、昼夜の時間帯によってレベルアップ時のパラメーターにも違いが出てくるのだ。

ユニットには、ヒューマン、エルフ、ドワーフといったヒューマノイド（人間）タイプとセイレーンやドラゴン、スケルトンといったモンスター（怪物）タイプのユニットに分かれており、プレイヤーはこれらのユニットと契約し、ヴェロネーゼ軍を倒していくのだ。

また、奪取した城や町には、守備隊を派遣して、ヴェロネーゼ軍に攻め込まれないようにしなければならず、「マスターオブ・モンスターズ」などの、本格的なファンタジーＳＬＧの面白さを十分に味わえる作りとなっている点がうれしいのだ。

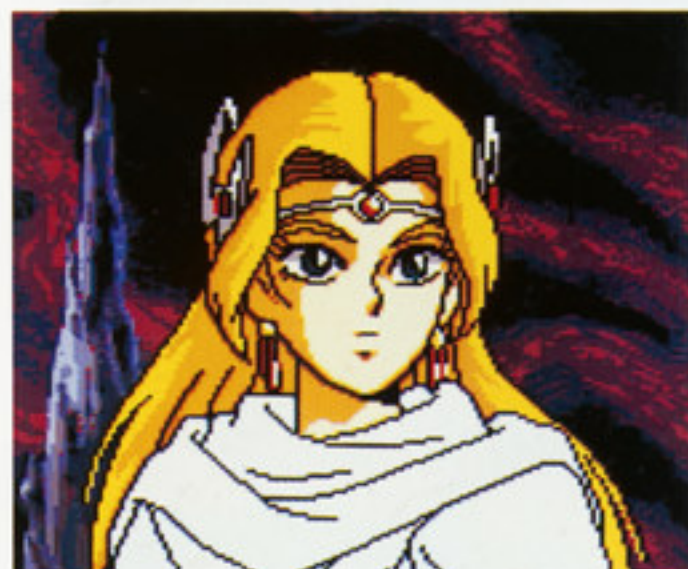
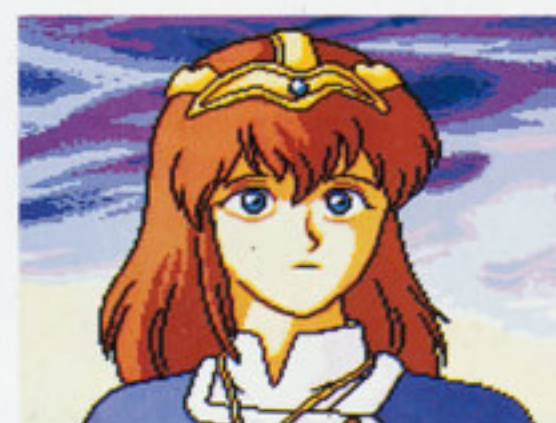
戦闘シーンはこのように迫力のあるアニメで展開される。タイプとしては「ファイヤーエンブレム」ぽいが、アニメパターンはこっちが上だ。

「アドバンスト大戦略」同様に、ヘックスのON、OFFができる点がうれしい。また、各ユニットも非常に見やすいのだ。

これはヒューマンタイプの契約ユニット。町などで武器、防具を買ってパワーアップできる点が非常に斬新だ。

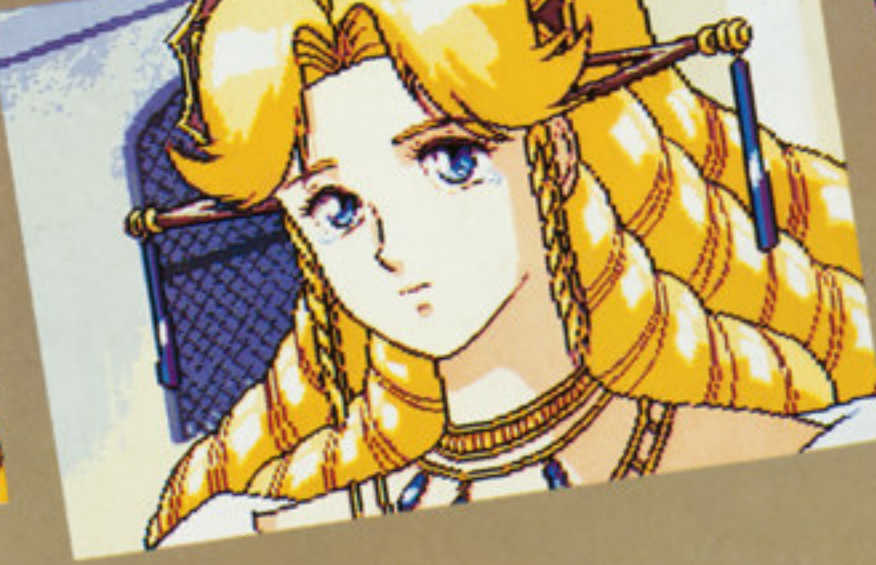
驚きのビジュアルシーンも満載！

このゲームにはＣＤならではの大容量を使って、ゲーム中に登場するそれぞれのキャラクターたちのふんだんなアニメーションが入っている。

各聖王のシナリオごとに、従者となる仲間との出会いなどのエピソードはもちろんのこと、あっと驚くオープニングや、ヴェロネーゼとの闘いのシーンなどがある。ここでは、それらのビジュアルのなかから、イメルダとその従者となるファザムやマイを紹介しよう。妖術師の聖王とそれに使える従者だけに、どことなく怪し気な雰囲気があるよね。

ヴェロネーゼの罠によって殺害された妹ミモザの復讐を果たすため、聖王ウェンリーク８世を倒した妖術師イメルダ。

右上はイメルダの弟ファザム。ミモザと恋仲になるが、同じ弟妹ということは……。左はファザムと同じイメルダの従者マイ。ちょっと頼りなげだが大丈夫だろうか？

またこのゲームは、プレイヤーが各聖王や従者に対しての思い入れができるようにと、聖王たちの名前を、自分好みに変更することもできてしまうのだ。

開発も急ピッチで進められていて９月発売に向けて、マスターアップ間近の「ダークウィザード」はこの秋要チェックだ!!

迫りくる四天王たちの魔の手 はたして勝算は……？

アフターバーナーIII
体感ゲームの迫力をMEGA-CDで再現！

CSK総合研究所／8月下旬発売予定／8,400円／SHT／CD-ROM

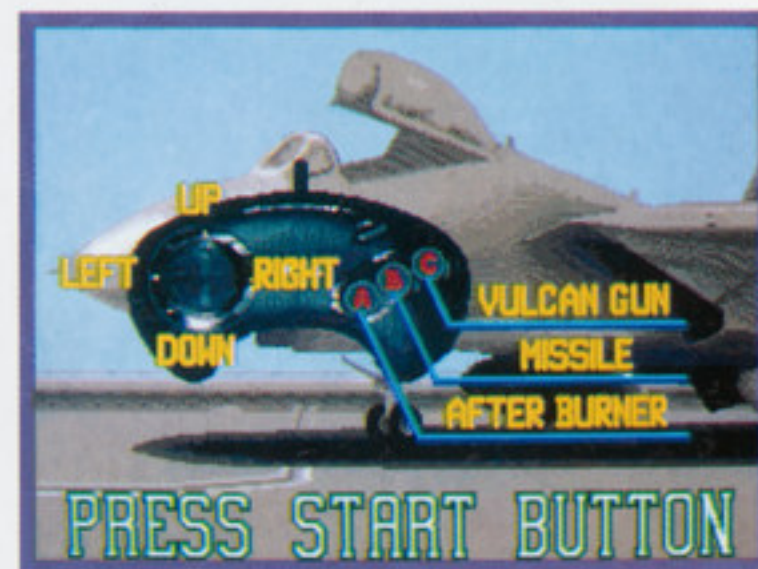
完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

前号からその全貌が明らかにされてきた「アフターバーナーIII」。完成間近のこの時期にインタビューもしたぞ。

アーケードの体感ゲーム「ストライクファイター」の発展型ともいえる新作「アフターバーナーIII」。先月のMEGA-CD PRESSでもくわしく紹介しているので、このゲーム内容については、もうある程度知っている人もいるのではないだろうか。そこで今月は、MEGA-CDならではのオリジナルオープニングデモの紹介、そして現在開発に携わっているCRIのスタッフの方々にいろいろと話を聞いてみたぞ。開発スタッフのインタビューは右ページ側のほうを読んでもらうとして、こちら側のページでは、現時点（6月18日）でのゲームの開発状況をお知らせしたい。

まず、今月は地上ステージが新たに追加されている。右の写真を見てもらえればわかるように、自機が地上スレスレを飛んでいるかのような視点が特徴的だ。高度が低いため機体がロール（空中回転）することはできないが、対空砲を撃ってくる戦車の攻撃をかいくぐっていく迫力はなかなかのものがあるぞ。

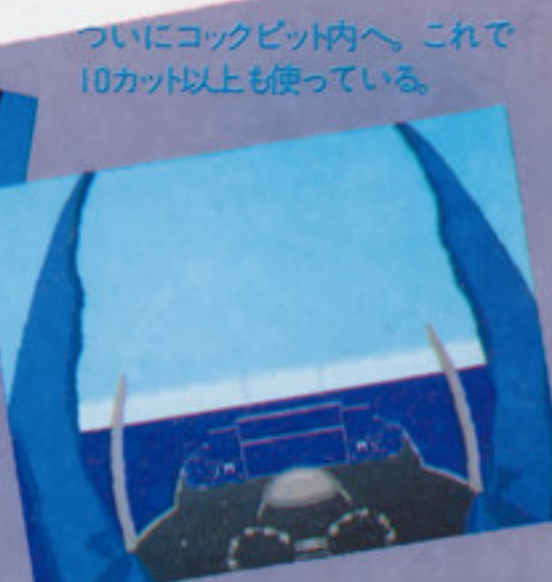
OPENINGも完成!!

オープニングもついに完成したぞ。内容は、今回の作戦を告げるナレーションにのせてF−14（だと思われる）が基地から出撃する、という渋めのデモになっている。

主翼下にあるミサイルのアップ画面などをはじめ、全体的に戦闘機の金属的な質感がうまく表現されている。

なめらかなアニメーションに注目！

一見ポリゴン処理かと思わせるほどなめらかな動きをする自機のアニメーション。じつはコレ、ものすごく大量のパターンをもっているからこそできるワザなのである。画面写真で見るよりも、ぜひ実際のゲーム画面で見てほしい。見た目は業務用のまんま。

戦闘機の全体像から、一気にズームアップしていく。画面は

尾翼の間をつっきって、視点はどんどんコックピット側へ寄っていき……。

ついにコックピット内へ。これで10カット以上も使っている。

離陸発進!!

CRIに聞け!! 「アフターバーナーIII」制作者インタビュー

「III」の名前はダテじゃない! MEGA-CDならではの作品を

―― ではまず、「アフターバーナーIII」（以下、ＡＢIII）の開発状況を聞かせてください。

鯨井■プログラム的には８割がた完成しています。ただ、敵機のグラフィックや配置は現在開発真っ最中というところ。あと１週間くらいで終わらせてから、発売までゲームバランスの調整をじっくり行なう予定です。

―― 実際にソフトの開発はいつごろから始めたんでしょうか?

鯨井■だいたい今年の２月ごろに開発環境がひととおりそろったんです。ただMEGA-CD自体が新しいハードなものですから、まずMEGA-CD特有のシステム部分を知るために１カ月ほどかかりました。本格的に「ＡＢIII」の開発にとりかかったのは３月に入ってからです。

―― MEGA-CDのゲームソフトを開発しようとした理由と、「ＡＢIII」のタイトルを第１弾として選んだ理由を教えてください。

左からプログラム担当の池上さん、鯨井さん。マップデータ担当の長野さんだ。

鯨井■うちはメガドライブに参入する前からFM-TOWNSのソフト、それも３Ｄシューティングの体感ゲームからの移植を行なっています。今回のMEGA-CDソフトの開発は、その延長線上にあるわけです。タイトル名を「アフターバーナーIII」とした理由は、やはりタイトルそのものに知名度があるため。また、セガさんのほうも「ＡＢ」の３作目という位置づけで考えているので「ＡＢIII」となったわけです。

開発室の中にきょう体が……

開発室の中央に置かれた「ストライクファイター」の大型きょう体。はっきりいってデカイ。モデルになったの長野さん。業務用もワンコインクリアできるほどの実力とか。

開発室に置かれた謎の体感マシンが１台!?

―― 移植にあたって苦労したことは?

鯨井■ぜいたくな話ですが、RAMの容量が少ないですね。MEGA-CDが一度に読めるデータ量は500Kバイト程度なんで、実際にアニメーションで見せようとすると数秒しかもたないんです。PCM音源もデータ量を食いますね。ただデータを読み込む時間は、FM-TOWNSよりも速いようですよ。

―― 開発室に「ストライクファイター」のきょう体が置いてありましたが、あれは……。

鯨井■グラフィックデータを業務用のROMから直接吸い出しているんです。ただ、３Ｄの座標がどうなっているのかといった細かな動きは、実際に何度もプレイしてゲームデザインしなければなりませんね。あと、あれだけ大型のきょう体ですから（笑）、開発室に運び入れるときも大変でした。「ギャラクシーフォースII」はコンパクトきょう体があったから持ち運びがまだラクだったんですけど。

―― 最後に今後の豊富をお願いします。

鯨井■今までやってきたのが３Ｄのシューティングなので、今後もその路線は引き継いでいこうと思っています。それも、ポリゴン処理を使ったゲームなんか面白そうですね。とくにMEGA-CDはポリゴンが強そうなんで期待してます。今回も３Ｄの計算をサブＣＰＵにさせて、その計算結果をメインＣＰＵに表示させる、なんていうことをやっているんですよ。今後のCRIに期待してください。

AFTER BURNERでピンチを切り抜けろ!!

オリジナルのゲーム内容は「ストライクファイター」とはいえ、やっぱりこれはどう見ても「アフターバーナー」シリーズ以外の何物でもない。そんなわけで、この「III」もエンジンの再燃焼装置〝アフターバーナー〟が装備されているのだ。後方からやってくる敵機を振り切りたい場合や、前からくるミサイルをかわす（ミサイルの着弾位置を自分から突っ込むことでずらす高等テクニック）とき、役に立つぞ。アフターバーナー使用中は自機のスピードが２倍近く上がる。つまり、敵機やミサイルが自機に向かってくるスピードも２倍に……。

避けないと……

ミサイルに当たると派手に爆発して１機ミスとなる。アフターバーナー使用中には注意。

LUNAR THE SILVER STAR

MEGA-CD最高峰のRPG.／

ゲームアーツ／発売中／7,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

しっかりした世界観と物語が堪能できる「LUNAR」を、君はもう買ったか？　役立つデータを載せておくぞ！

祝！LUNAR発売記念　●DATA&その後の見せ場を紹介!!

発売延期のたびにユーザーの期待を高めてきた「LUNAR」が、ようやくユーザーの手に渡るようになったのは嬉しいかぎりだ。

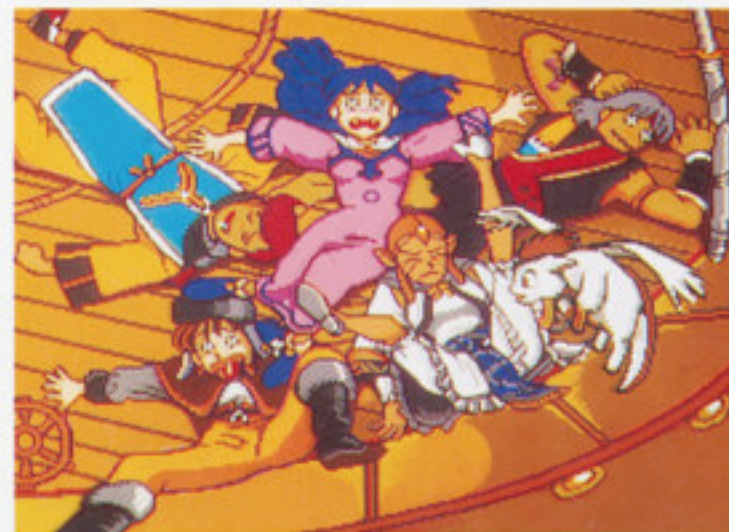
さて、今回はマニュアルであまりフォローされていない魔法、武器などのデータをバンと公開しちゃうぞ。「もうエンディングまで進んじゃったよ」なんていう気の早い人も、まだ序盤をゆっくり楽しんでいる人も、大いに活用してほしいな。

それと、先月号の付録の続きも、話の核心に触れないていどに載せておくぞ（じつは単なる読者サービスだったりして）。

え？　まだ「LUNAR」をプレイしていないって？　そういう人は、グズグズしてないで買っちゃいなさい。なにしろMEGA-CDのロールプレイングゲームとしては、本当に最高の1作なんだから。

なにやってんの!?

こんなシーンも

おおっ！これはどこで見られるんだ？なーんてね、みんな知っているよね。

でどうなるの？

アレスとナルはなぜか同じ夢を見る。そしてその内容はルーナが……。

ひと仕事を終えて、気持ちよく眠っている2人。

おれはテムジン　草原の民だ!!
こいつはおれの女　ピリアだ

辺境からやってきた一組の夫婦。彼らの目的はいかに？

魔法DATA

まずは魔法データを各キャラ別に公開だ！　もうこれで、プレイ中に「この魔法は敵全部に効いたっけ？」なんて考える手間がはぶけるってもんだね。でも、ここに掲載したもの以外にも、さらに強烈な魔法があるって噂が……。

キャラ	名称	消費MP	効果
アレス	さわやかの祈り	4	味1のHPを44回復
アレス	炎	2	敵1匹に火で45のダメージ
アレス	やわらぎの祈り	5	味1のHPを100回復
アレス	フレイム	4	敵全に火で40のダメージ
アレス	烈火	6	敵1に火で80のダメージ
アレス	やすらぎの祈り	9	味全のHPを80回復
アレス	フレイムボム	8	敵全に火で80のダメージ
アレス	白熱波	14	敵1に火と光で120のダメージ
アレス	光熱波	15	敵全に火と光で100のダメージ
アレス	撃走炎	23	敵1に火の体当たりで160のダメージ
アレス	白熱光	30	敵全に火で160のダメージ
アレス	光弾雨	35	敵全に火と光で200のダメージ
アレス	雷竜の牙	40	敵全に風で180のダメージ
アレス	火竜の炎	60	敵全に火で240のダメージ
アレス	水竜の叫び	80	敵全に水で310のダメージ
ルーナ	さわやかの歌	2	味全のHPを30回復
ルーナ	みなぎりの歌	2	味全の攻撃力を16アップ
ルーナ	あやかしの歌	4	敵1を混乱させる
ルーナ	きよめの歌	7	味全の毒を消す
ルーナ	いざないの歌	10	敵全を眠らせる
ルーナ	波動の歌	12	敵全に霊で20のダメージ
ルーナ	やすらぎの歌	15	味全のHPを75回復
	雷撃	2	敵1に雷で60のダメージ
	雷撃波	4	敵全に放電で40のダメージ
ナッシュ	雷しばりの呪法	10	敵全を雷でマヒさせる
ナッシュ	放雷玉	6	敵1に放電で80のダメージ
ナッシュ	放雷弾	8	敵全に放電で55のダメージ
ナッシュ	雷神牙	10	敵1に落雷で120のダメージ
ナッシュ	雷神撃	12	敵全に落雷で85のダメージ
ナッシュ	雷撃砲	14	敵全に雷で110のダメージ
ナッシュ	天雷砲	18	敵全に雷で140のダメージ
ミア	やわらぎの祈り	5	味1のHPを100回復
ミア	あやかしの呪法	16	敵1を混乱させる
ミア	ディプロテクト	5	敵全の防御力を20下げる
ミア	アイスアタック	6	敵全に氷で60のダメージ
ミア	フレイム	4	敵全に火で40のダメージ
ミア	フルストーン	5	敵1に岩で100のダメージ
ミア	フレイムボム	8	敵全に火で80のダメージ
ミア	サイコキャリー	10	味全をダンジョンから脱出
ミア	デヒール	10	敵1のHPを52吸収する
ミア	トルネード	8	敵1に竜巻で120のダメージ
ミア	ウォーターラン	10	敵全に水で80のダメージ
ミア	スピルアタック	12	敵1に霊で150のダメージ
ミア	アイスウォール	14	敵全に氷で110のダメージ
ミア	スノーストーム	16	敵全に雪で130のダメージ
ミア	スピルクライ	20	敵1のHPを105吸収する
ミア	ウインディ	0	敵1のMPを30吸収する
ミア	サンドピラー	18	敵全に風で150のダメージ
	デスバブル	20	敵全に水泡で170のダメージ
	フレイムサーフ	25	敵全に火で180のダメージ
キリー	早がけの技	6	自分の移動回数が2倍になる
キリー	刃走りの技	7	遠い敵に直接攻撃できる
キリー	かわしの術	8	自分への直接攻撃を1回無効にする
キリー	気合剣	10	自分の攻撃力を30アップ
キリー	分身の術	30	敵1を6人の分身で集中攻撃する
ジェシカ	やわらぎの祈り	5	味1のHPを100回復
ジェシカ	きよめの祈り	5	味1の毒を消す
ジェシカ	やすらぎの祈り	9	味全のHPを80回復
ジェシカ	とかしの祈り	8	味1のマヒを治療
ジェシカ	みなぎりの呪法	10	味1の攻撃力を25アップ
ジェシカ	めざめの祈り	12	味1の混乱、眠りをさます
ジェシカ	いざないの呪法	14	敵全を眠らせる
ジェシカ	あやかしの呪法	16	敵1を混乱させる
ジェシカ	法円の守り	20	味1への直接攻撃を1回無効にする
ジェシカ	いこいの祈り	10	味1のHPを200回復
ジェシカ	魔法円の守り	25	味1への魔法攻撃を1回無効にする
ジェシカ	なおりの祈り	20	味全の状態をすべて回復
ジェシカ	法陣の守り	30	味全への直接攻撃を1回無効に
ジェシカ	魔よけの守り	5	しばらく敵と出会いにくくなる
ジェシカ	いやしの祈り	15	自分以外の味全のHPを175回復
ジェシカ	魔封じの呪法	7	敵1のMPを255減らす
ジェシカ	魔法陣の守り	25	味全への魔法攻撃を1回無効にする

装備アイテムDATA

店で買える装備アイテムにも強力なものが多いけど、宝箱からしか入手できないアイテムには、すごい威力を秘めたものもある。これらは後半の広いダンジョンにけっこうあるので、ちゃんとすみずみまで探索して見つけたほうがいいぞ。

分類	名　称	値　段	効　果
通常武器	はりせん	2S	攻撃力1UP
	短剣	100S	攻撃力5UP
	ショートソード	500S	攻撃力15UP
	キコリのオノ	非売品	攻撃力10UP
	クロー	1000S	攻撃力20UP
	アクス	1500S	攻撃力23UP
	メイス	3800S	攻撃力40UP
	サーベル	2500S	攻撃力30UP
	ロングソード	4500S	攻撃力45UP
	銀のつめ	20000S	攻撃力100UP
	シミター	5800S	攻撃力53UP
	バスタードソード	6200S	攻撃力65UP
	フレイル	7300S	攻撃力65UP
	バトルアクス	8600S	攻撃力70UP
	サムライブレード	10000S	攻撃力90UP、使うと敵1に60ダメージ
	グレートソード	12000S	攻撃力100UP
	狂戦士の剣	22000S	攻撃力150UP、使うと味1の攻撃力を15UP
魔法武器	杖	300S	攻撃力7UP
	水流の杖	非売品	攻撃力10UP、使うと敵1に20のダメージ
	フレイムの杖	4000S	攻撃力15UP、使うとフレイムの魔法
	フリーズの杖	1000S	攻撃力18UP、使うとフリーズの魔法
	回復の杖	7200S	攻撃力22、魔法抵抗10UP、使うとやわらぎの祈り
	賢者の杖	9400S	攻撃力27、魔法抵抗20UP、使うと？
	大地の杖	13800S	攻撃力33、魔法抵抗23UP、使うと？
射撃武器	スリング	100S	攻撃力12
	ダーツ	280S	攻撃力20
	弓	700S	攻撃力35
	クロスボウ	2400S	攻撃力65
	ブーメラン	5200S	攻撃力83
	ようせいの弓	8200S	攻撃力150
2HEX武器	むち	7000S	攻撃力100UP
	ようせいのむち	12400S	攻撃力170UP

分類	名　称	値　段	効　果
鎧	ボロボロの服	12S	防御力1UP
	ぬのの服	90S	防御力3UP
	旅人の服	230S	防御力5UP
	ローブ	1000S	防御力10、魔法抵抗5UP
	かわの服	550S	防御力8UP
	かわの鎧	1700S	防御力13UP
	こうらの鎧	2700S	防御力18UP
	くさりかたびら	3400S	防御力20UP
	マジックローブ	6200S	防御力30、魔法抵抗5UP
	鉄の鎧	5000S	防御力25UP
	賢者の服	9200S	防御力40、魔法抵抗10UP
	はがねの鎧	7600S	防御力35UP
	聖者の服	15000S	防御力58、魔法抵抗26UP
	精霊の服	18000S	防御力63、魔法抵抗20UP
	狂戦士の鎧	13000S	防御力55、魔法抵抗16UP
かぶと	バンダナ	12S	防御力1UP
	サークレット	100S	防御力2、魔法抵抗5UP
	兜	120S	防御力4UP
	くさり兜	350S	防御力6UP
	鉄の兜	630S	防御力9UP
	はがねの兜	1500S	防御力12UP
	狂戦士の兜	2700S	防御力15、魔法抵抗15UP、使うと？
盾	ナベのふた	50S	防御力2UP
	木の盾	230S	防御力5UP
	鉄の盾	900S	防御力10UP
	はがねの盾	3400S	防御力20UP
	かがみの盾	3000S	防御力15、魔法抵抗15UP、使うと魔法陣の守り
	聖なる盾	6000S	防御力25、魔法抵抗10UP
こて	てぶくろ	50S	防御力2UP
	腕輪	300S	防御力5、魔法抵抗10UP
	かわのこて	90S	防御力3UP
	鉄のこて	480S	防御力7UP

道具アイテム

「LUNAR」の最大の魅力はストーリーだが、イロモノなアイテム類の効果を1つずつ確かめるのも、このゲームの隠れた楽しみといえるだろう。君は初めて"せっけん"を使ったときには思わず「サギだ～」と叫ばなかったかい？

分類	名　称	値　段	効　果
戦闘道具	マジックハンド	400S	離れた敵に5ダメージ(何度でも使える)
	太陽のしずく	1300S	敵1に60のダメージ
	雷の精のびん	900S	敵全に40のダメージ
	火の精のびん	680S	敵1に80のダメージ
	魔法弾	1800S	敵1に120のダメージ
	力のバリア	1500S	味全への通常攻撃を1回無効にする
	光のバリア	740S	味1への魔法攻撃を1回無効にする
	にじのしずく	500S	味1への通常攻撃を1回無効にする
	雲のしずく	450S	敵の防御力を10下げる
	みなぎりの指輪	650S	味全の攻撃力を16アップ
回復道具	魚のくんせい	4S	味1のHPを15回復(戦闘中は×)
	さわやかの葉	80S	味1のHPを45回復
	ニンニク	24S	味1のHPを45回復(戦闘中は×)
	やわらぎの葉	50S	味1のHPを100回復
	いこいの葉	100S	味1のHPを200回復
	アルテナの葉	2300S	味全のHPとステータスを全回復
	おべんとう	30S	味全のHPを30回復(戦闘中は×)
	スペシャルランチ	100S	味全のHPを80回復(戦闘中は×)
	みたまの笛	200S	味全のHPを200回復
	活力のもも	900S	味全のHPを255回復
	星の光	50S	味1のMPを30回復

分類	名　称	値　段	効　果
	白銀の光	120S	味1のMPを80回復
	活力のたね	4000S	味1のMPを255回復
	ミントの薬	30S	味1のマヒを治療
	気つけ薬	20S	味1の混乱、眠りをさます
	清めの水	10S	味1の毒を消す
その他	お守り	1000S	持っていると魔法抵抗が10UP
	風の精のびん	1800S	ダンジョンから脱出する
	力の実	2000S	味1の攻撃力を3UP
	素早さの実	2000S	味1の素早さを3UP
	魔力の実	2000S	味1の魔法抵抗を3UP
	守りの実	2000S	味1の防御力を3UP
	へびの指輪	2800S	？？？？
	魔よけ	100S	しばらく敵に出会いにくくなる
	アレスの琴	非売品	使うと音楽が聞ける
	オルゴール	1500S	使うと音楽が聞ける
	せっけん	250S	泉で水浴びをするときに必要
	宝石	2000S	？？？？
	金の指輪	1000S	？？？？
	ダイヤの指輪	6000S	？？？？
	ミアのブロマイド	300S	ミアの姿を魔法で紙に焼き付けてある

ブライ「八玉の勇士伝説」
期待の大作RPG連載2回目に突入だ!!

セガ／9月10日発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

フロッピーディスク数枚にもおよんだパソコン版。当然のように、MEGA-CD版はCD１枚。技術の進歩はすごいぞ。

順調な開発状況。発売日までまてない!!

８人のキャラ、それぞれにストーリー性の高いクエストが楽しめる「ブライ」。これまで様々なマシンに移植されてきたが、MEGA-CD版のクオリティは!?

好評だったPCエンジン版とMEGA-CD版との大比較!!

●アニメシーンは？

「ブライ」といえばテレビアニメのようなグラフィックが有名。MEGA-CD版はPC版と同じグラフィックを使っているが、PC版で気になったアクセスの遅さ、音のズレがない。

MEGA-CD版

はっきりとした色調。アクセススピードも速く、音のズレもない。

PC　版

あわい色使いが印象的なPC版。アニメはいいセンいってるけど、音が画面に追いついてこないときがある。

PCも善戦したが…
MEGA-CDの優勢

●戦闘シーンは？

さて注目の戦闘シーンは、PC版がパソコン版に近く、ちょっと古い感じ。MEGA-CD版は、敵が拡大・縮小するし、キャラの特殊能力もアニメする、今風の演出がなされている。

MEGA-CD版

こんな感じで、敵が拡大しながら襲ってくる。まわりには、不必要なものが一切ない。

PC　版

フィールド画面で、マップが表示されていたところに敵が表示される。地味な感じだ。

臨場感あふれるアニメ採用で…
MEGA-CDの勝ち

●フィールド画面では？

フィールド画面は、ゲームのメインとなるところだけに、最も重要な部分。PC版はパソコン版のように、画面右半分にしか表示されないタイプで、マップの描きこみが少し甘い。対してMEGA-CD版は、画面いっぱいにフィールドが表示され、かなり細かく描きこまれている。ステータスなどの情報は、ボタンを押せば現れる、スッキリとしたものになっている。これなら自分の位置がわかりやすいね。

MEGA-CD版

ムダなものが一切ない画面。必要な会話は、ボタンひと押しで出てくるので安心。

PC　版

フィールド表示部分が小さく、いろんな情報がありすぎて、雑然とした印象だね。

見やすさが一段上で…
MEGA-CDの勝ち

第一章 最初の八玉の戦士はウォッシュ族の兄妹

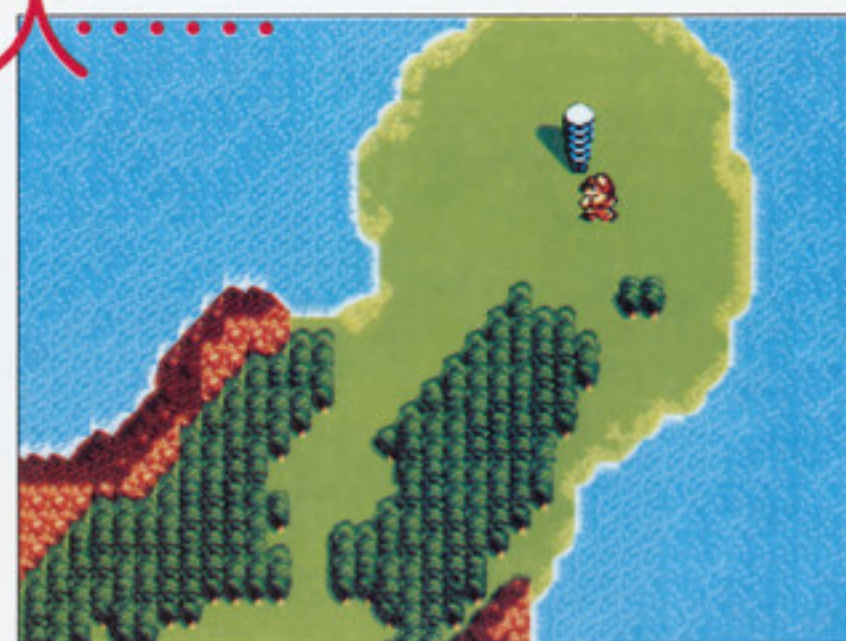
「ブライ」を最初からプレイする場合、始めにクリアすることになるのが、ゴンザとマイマイの章。この章は、最初なので難易度が低めに設定してあり、ゲームのシステムを覚えながら遊んでいける。

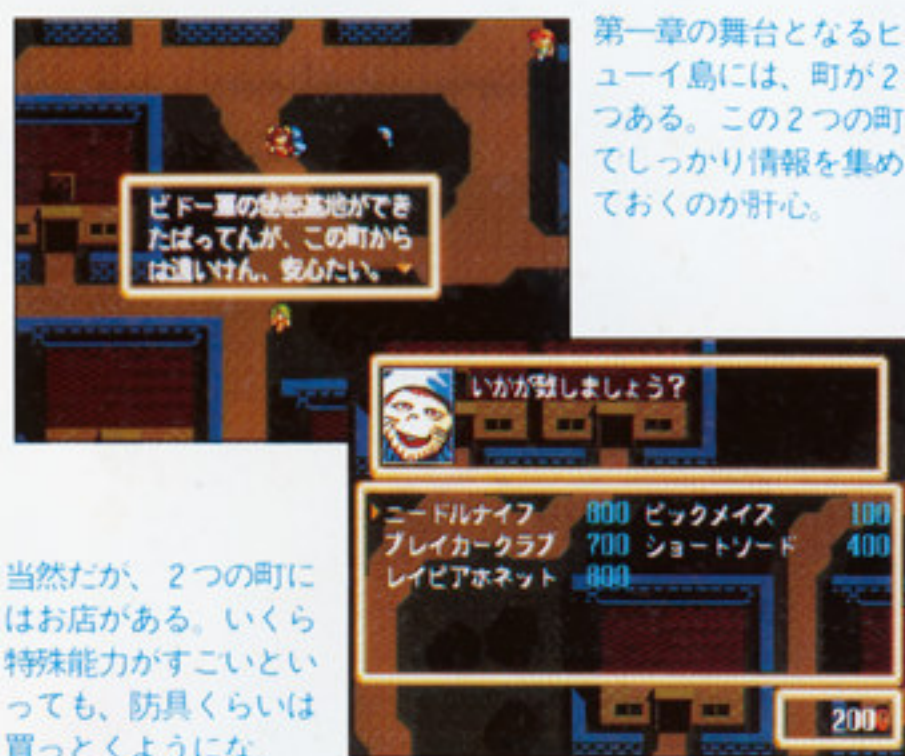
まるでクマのぬいぐるみのような2人だけど、立派な八玉の戦士。光の御子の使い、藍玉(あいぎょく)と赤玉が2人の前に現れたことをきっかけに、2人の運命は変わってゆく……。

郷里 大輔
渡辺 菜生子

ナインテールを探しつつも運命に流される2人……

ヒューイ島に住むウオッシュ族のゴンザとマイマイ。2人は、9本の尾を持つナインテールに殺された、両親の仇討ち(かたきう)ちのため旅している。そんな2人の前に、戦士の証(あかし)、藍玉と赤玉がやってくる。マイマイは他の戦士の元へいこうと兄に勧めるが、ゴンザは仇討ちをあきらめきれず、玉に従うことを拒(こば)む。町でナインテールのことを聞き、仇討ちに向かうが、その途中、マイマイが何者かにさらわれてしまう。マイマイを連れ去ったのは何者か？

章の後半では、八玉の戦士の宿敵、ビドーの手下と戦うことになるゾ!!

ヒューイ島の北東にある塔。なんだか怪しげな雰囲気だ。

第一章の舞台となるヒューイ島には、町が2つある。この2つの町でしっかり情報を集めておくのが肝心。

当然だが、2つの町にはお店がある。いくら特殊能力がすごいといっても、防具くらいは買っとくようにな。

連れ去られるマイマイ。この事件が引金になり、ゴンザとマイマイの運命は大きく変わっていくことに……。

2人の冒険の行方は?

第一章で出現するモンスター(一部)

ゴンザとマイマイの前に立ちふさがるモンスターたち。ヒューイ島には、いろんなモンスターが出現するが、ここでは、その中の一部を紹介しているゾ。一番初めの章だから、とんでもなく強いモンスターは出てこないけれど、8匹くらいまとまって襲ってくるときがあるので、実際にプレイするときの参考にしてくれ。役立つゾ。

コケ男

ヒューイ島に出現するモンスターのなかで、最もお金をもっているのが、このコケ男。攻撃力はくびり草とほとんど変わらないので、カモにしよう。

巨大アリ

第一章中盤で戦う巨大アリ。その名の通り巨大で、攻撃力も高い。でも、アスロン50という体力回復薬をもっていることがあるので、なるべく倒していこう。

くびり草

第一章のザコ中のザコ。たばになって出現するが、武器を装備していなくても、簡単に倒せる。お金もあまりもっていないので、さっさとやっつけてしまおう。

大ガマ

カエルのバケモノのくせに、ところかまわずわいて出てきて、毒の攻撃を仕掛けるイヤラシイ敵。複数で襲ってくるので、特殊能力で倒そう。

続報をまて!!

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン
ブレイド・ハンター・ミステリー
行動できる場所の位置関係をつかもう

セガ／8月発売予定／6,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

アドベンチャーゲームは基本を理解しながら進むことだ。行動できる場所を把握してなければ捜査が進むわけがないもんね。

時間にはいつも気を配らなければダメ

この「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」には、時間の概念がある。朝があって昼があって夜があり、日付も存在するのだ。ブレイドも人間だから夜になったら眠くなる。さすがの敏腕探偵も睡魔には勝てない。こんなときは路上で寝るのははなはだ危険である。部屋に戻って睡眠をとらなければならないってワケ。その他にも会社や店に出向くときなどは営業時間外に行ってもどうしようもない。きちんと開店時間を調べて、開いている時間に行かなければならない。このように時間は捜査の上でとても重要な項目になっている。画面右上に表示されている時計には、ちょくちょくチェックを入れておこう。ちなみに時間はインベントリー画面で操作することができる。時間がすぎるのを待っていられないというせっかちな人は、この画面で時間を進めよう。1分単位で進めることができるけど、進めすぎには気をつけること。当たり前の話だが、時間を戻すことはできない。時は金なり、ね。

眠くなったら寝ましょう

午前0時をまわるとブレイドは眠くなってくるぞ。注意。

早く来いってさ

ご立腹のアニス。彼女がブレイドの鍵を持っているぞ。何時までに行かなければいけないか、教えてくれる。

役所の営業時間は？

シティ・ホールにある市庁舎は24時間やっているわけではない。開まっているときに行ってもねえ。

移動は地下鉄で行う　それ以外は足が頼りだ

先月号でもちょっと触れたけど、ブレイドの部屋からエレベーターで下に降りるとそこには地下鉄が走っている。遠距離の移動はこの地下鉄に乗って行われるのだ。地下鉄で移動できるのは、ブレイドの自室、アニスの部屋、シティ・ホール、プレジャー・ドームの4つだ。ゲームが始まった時点ではこの4つしかないが、捜査が進展するにつれて移動できる範囲が増えるかもしれない。そのへんの詳細は不明だが、ゲームをやってからのお楽しみってことにしておこう。

地下鉄で移動したら今度は自分の足で歩き、目的地に向かう。どこまでも地下鉄で行けるような都合のよい町ではない。画面上をカーソルで調べ、行ける場所はどこでも行こう。

地下鉄で移動できるのはこの4つだけ

ここで行きたい場所にカーソルを当てれば、目的地に到着する。便利なものだ。

ブレイドの自室

ブレイドの自室については、先月号で紹介したから詳細は先月号を参考にしていただきたい。ゲームはブレイドのベッドルームから始まる。ここにあるビデオテレフォンで仕事の依頼を受け、捜査を開始するのだ。ゲーム開始当初のブレイドは何も持っていないばかりか、素っ裸の状態だ。部屋の中から役に立ちそうなものはすべて持っていこう。もちろん服を着てから外出すること。

自室の位置関係

シャワーも出る

バスルームでは、ヒモを引くとシャワーも浴びれるし、トイレの水も流れる。当たり前だ。

キャビネットや

鍵が閉まっている。この鍵は確か誰かが持っているって言っていたような気がするぞ。

落下注意

廊下は工事中なので、ウロウロしていると下に落ちてしまう。危険。

ビデオテレフォンだ

このビデオテレフォンは、IDカードを挿入しなければ作動してくれない。IDカードが必要な物は他にもある。

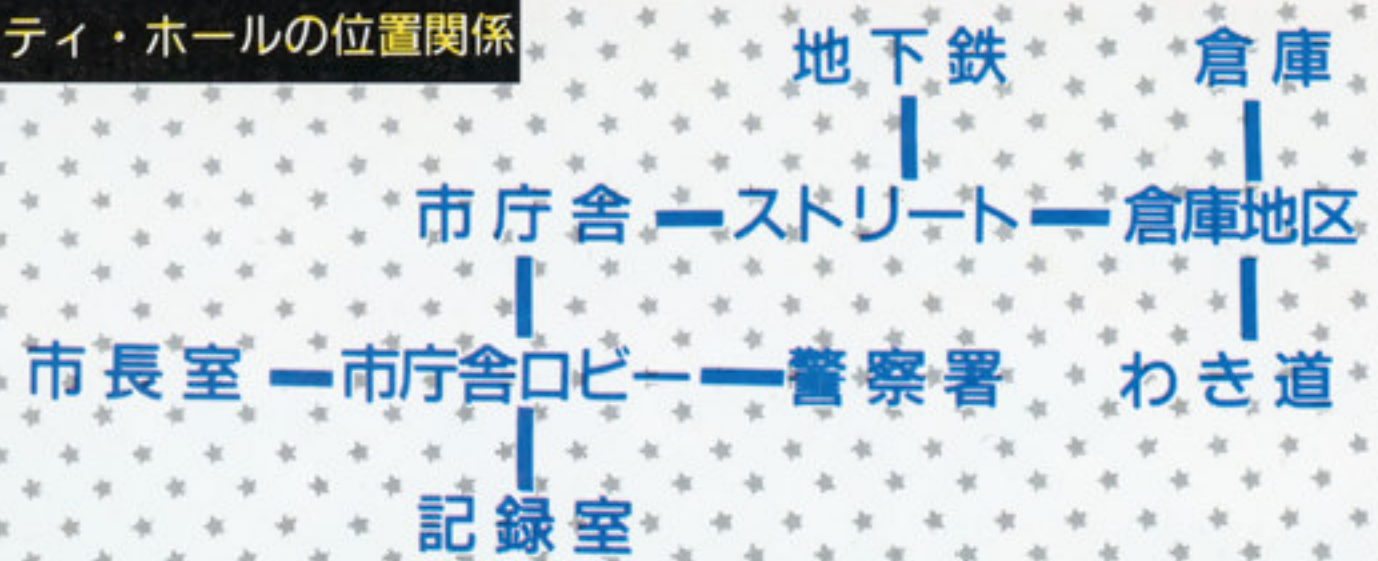
服を着よう

服を着ないで外に出ると、いきなり終局を迎えてしまう。やめとけ。

シティ・ホール

シティ・ホールには、市のいろいろな施設が並んでいる。市庁舎や警察署、それに倉庫地区までそろっているため、移動できる範囲は広い。１つの場所に出てきたら、画面のあらゆる場所をカーソルで探り、移動できる場所を確認しよう。もちろん、情報の収集も大切だ。人がいたら話しかけてみることを忘れずに行うこと。ちなみに市庁舎は、昼しか開いていない。必ず時間を確認してから、訪ねるようにしよう。

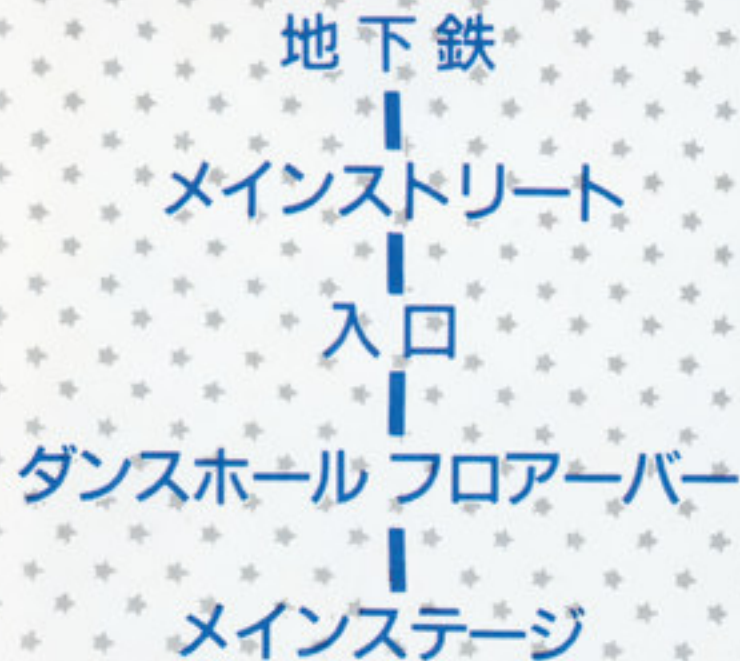
シティ・ホールの位置関係

地下鉄 ／ 倉庫
市庁舎 ― ストリート ― 倉庫地区
市長室 ― 市庁舎ロビー ― 警察署 ／ わき道
記録室

デートの約束をすっぽかしているため非常に機嫌が悪い。なんとかごまかして鍵を返してもらおう。

市庁舎ロビーにいるお姉さんと会話して様子を探る。とはいっても最初の頃は、記録室にしか通してもらえない。

倉庫地区は人通りも少ない。何かありそうな雰囲気は漂っているが、踏みこむのは怖いぞ。

オリエンタルなスメルのするジジイは、何かいろいろ知ってそうな話ぶりだ。いったい何者？

プレジャー・ドーム

プレジャー・ドームは、若者たちが集う場所だ。ここにくればいろいろな情報を仕入れることができる。しかし、中に入るためには物騒な用心棒の審査をパスしなければならない。銃を持っていなければ問題ないのだが……。気をつけて入れ。

プレジャー・ドームの位置関係

地下鉄
メインストリート
入口
ダンスホール フロアーバー
メインステージ

バーでは裏の情報を持ったヤツがいるぞ。仲よくやろう。

メインステージで踊っている人もいるが、何やらたくらんでいる人たちもいるぞ。

ここに来るときは銃を持っているとやっかいなことになるぞ。部屋に置いておこう。

アニスの部屋

記録室で働いているアニスが住んでいる部屋だ。普段は記録室にいるため、閉まっていることが多い。アニスに用事があるならここで待つより記録室に行こう。

アニスの部屋以外は入れそうもない。アニスもいつ帰ってくるかわからない。待ってもダメ？

捜査の基本は歩きまわることと人を怒らせないことだ

聞きこみは捜査の常識だ。部屋の中にいて事件が解決できるなら、仕事なんてなくなっているだろう。情報を聞きつけたら、その裏をとるためにまた違う場所の違う人に同じことを聞いてみる。また新しく違うことがわかったら、同じように聞きこみをする。そのときに相手を怒らせてはいけない。いい気分にさせといて口を滑らせてもらう。これでうまく世間を立ち回るのだ。要領よく捜査しよう。

データウエスト／今夏発売予定／価格未定／VCS／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ

今回はシステムとキャラクターを紹介するぞ!!

これぞCD、まさにCD、いやーCD!! CDのためにあるようなこのゲームをやらずしてCD-ROMは語らせない!!

この作品のアニメはウリになる

見てちょうだいなー、旦那。どーですイイ娘が揃ってますでしょ？ 決して損はさせませんて！

というわけで（何が、というわけだー！）、DAPSシステム（データウエストは只今特許出願中）を導入したこのゲーム、隣のビジュアルを見ればもう語ることはありますまい。

今月はゲームシステムを紹介する！ 理解を深めてくれたまえ…

アイコン紹介

●見る
画面上の何かを見るためのコマンド。おもに見るものは、人であったり物であったりする。このゲームの場合はその場面の状況や、人物の表情を見るとも言うかな。

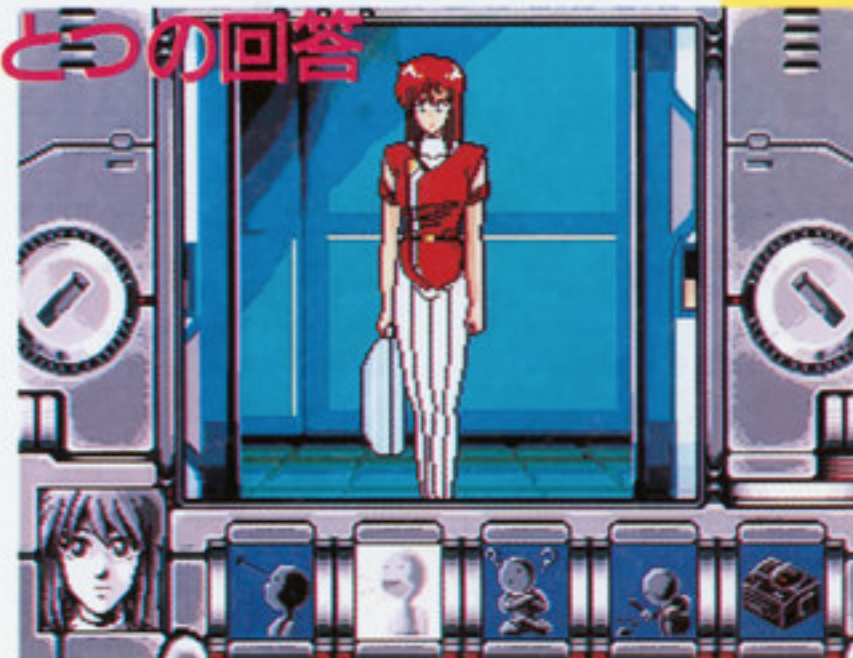
●話す
画面上に写っている相手に向かって話しかけるコマンド。話しかけることによって相手がそれに応じた答えを出してくる。ひとりごとを言うこともある。

●考える
その場面で自分が何をすればよいものかを考えるコマンド。主人公のそのときの、気持ちを代弁してくれる。とっても便利なコマンドである。

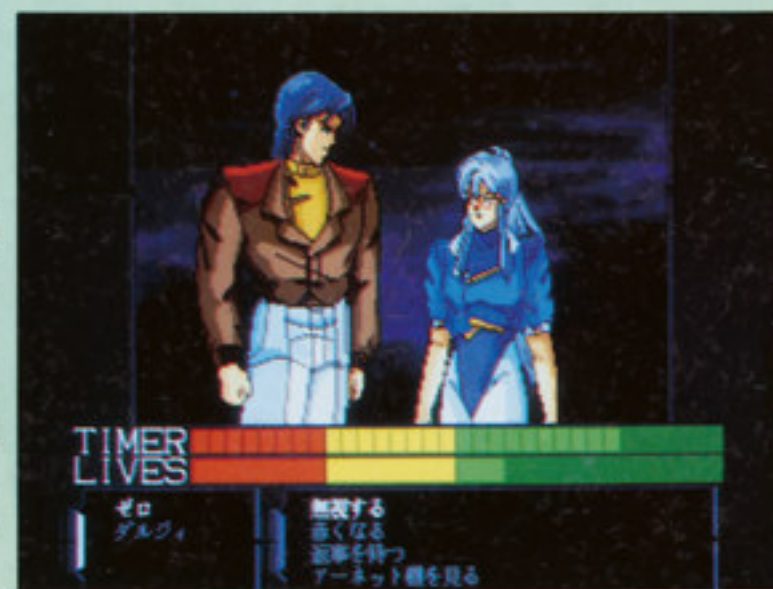
●調べる
画面上に写っているものを調べたり、自分が持っているものをよりよく知るためのコマンド。自分自身が画面上に写っているときは現在持っているものを観察したりもする。

●セーブ・ロード
現在まで進んでいるデータを、セーブあるいはロードするコマンド。よくあるシステム機能ってやつだな。こまめにセーブすることをお勧めする。

●コマンド入力式ADVのひとつの回答

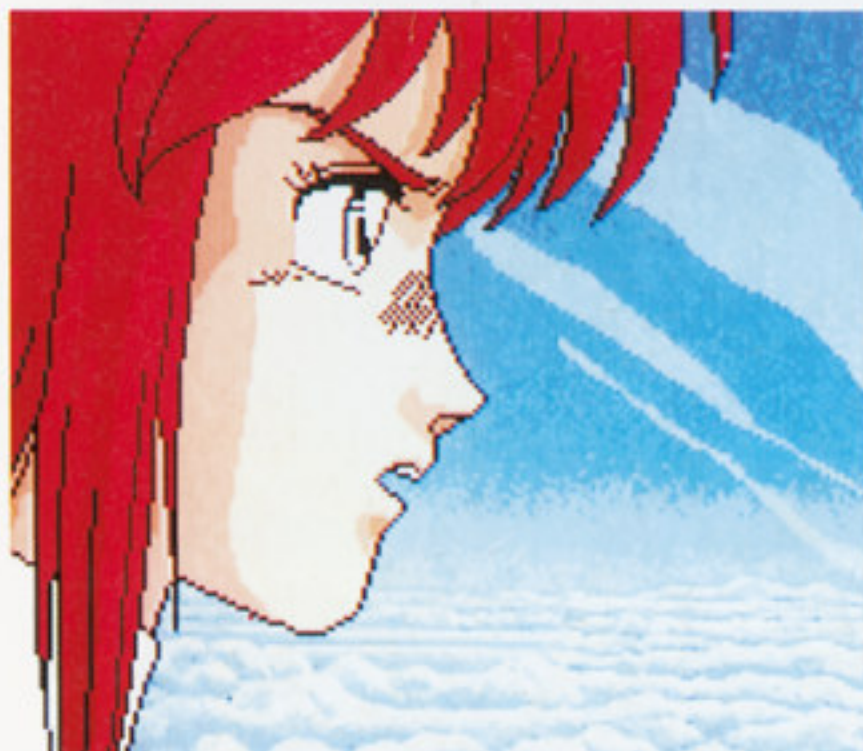
このゲームにはメッセージという概念がない。それぞれのアイコンに対する答えはすべてキャラの肉声により構成されている。この感覚は思ったより凄い。バーチャルな感覚が楽しめるのだ。相手の反応を見ているだけでも楽しい。会話の途中で、画面に写っていないキャラが話しかけてくると何か変な感じ。メッセージがないだけでこうも変わるとは!?

ご覧のようにメッセージは表示されることはない。

FM-TOWNS版との微妙な違い

TOWNS版はアイコン表示がなく、代わりにタイムとライフメーターがある。ゲームの進め方は、制限時間内にコマンドを選び、その場面での正解を選ばなければライフが減っていく。ノリとしてはクイズをしているような感じであった。

画面下のアイコンの部分がライフとタイムのグラフ表示になっている。

登場人物紹介 個性的なキャラクターたちを一挙紹介するぞ!!

ブロンウィン

このゲームの主人公。開発コードBSOM-01のオリジナル・マトリクス。彼女は記憶プロテクトを施されただけなので、疑似記憶すら持たない。特務監査官に就任後、アインハイト主力兵器G-Rと接触。無意識に行使された虚数エネルギーの力により撃退するが、逆に敵の力を知ることになる。

ダルジィ

開発コードBSOM-02のBSオリジナル・マトリクス。完成直前、記憶プロテクトの上に対ブロンウィン用BSとしての疑似記憶をプリントされる。しかし、2度の敗北により疑似記憶の支配力は弱まっている。今ではアインハイトに追われる身となりブロンウィンとの共闘も辞さない。

滝沢悦太郎

元総合陸軍Sクラス・エージェント。統合軍解体後、国連安全保障理事会直属情報部に配属となる。江戸っ子の血筋を純粋に引いたらしく、情に厚く直情型。出世に全く関心を示さないほど正義感が強く、そのために上司から反感を買うことも少なくない。セス(クローンBS)の恋人。

越中優治

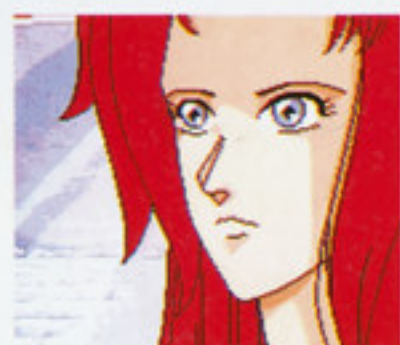
生体、遺伝子工学のエキスパート。WWWFのBS開発に利用されるが、その正体を知り、アッシュ、セスを連れ逃亡。統合軍に寝返る。統合軍解体後は、国連安全保障理事会直属の研究室を持つ。ブロンウィンなどの尊敬の対象となっているが彼女たちを生み出した罪悪感は消えていない。

ゼロツー・ニュークレオン

開発コードUFBS-02。オリジナルBSである彼は、完成直前に統合軍から逃亡する。逃亡にはBS開発に罪悪感を覚えていた彼の開発責任者、ニール・ビンデルクの助けもあり成功する。その後、ニールの妻であるレミーの元に身を置き、現在は国連安全保障理事会直属情報部に所属。

アインハイト側 彼らは、敵にしては余りに魅力的すぎる…

凰 峯磊(おう ほうらい)

アインハイトの巨大要塞(全高1km、全幅1.5km)カイザーブルグ要塞内で指揮をとる。アインハイトの統治者。それ以外の部分はすべて謎に包まれている。

ダッシュ・ハウワー

アインハイトにおいて、凰に続く、ナンバー2の座に位置する女性。凰とできているという噂もあるが定かではない。その頭脳だけではなく、ボディのほうもキレるようだ。

Rt-12

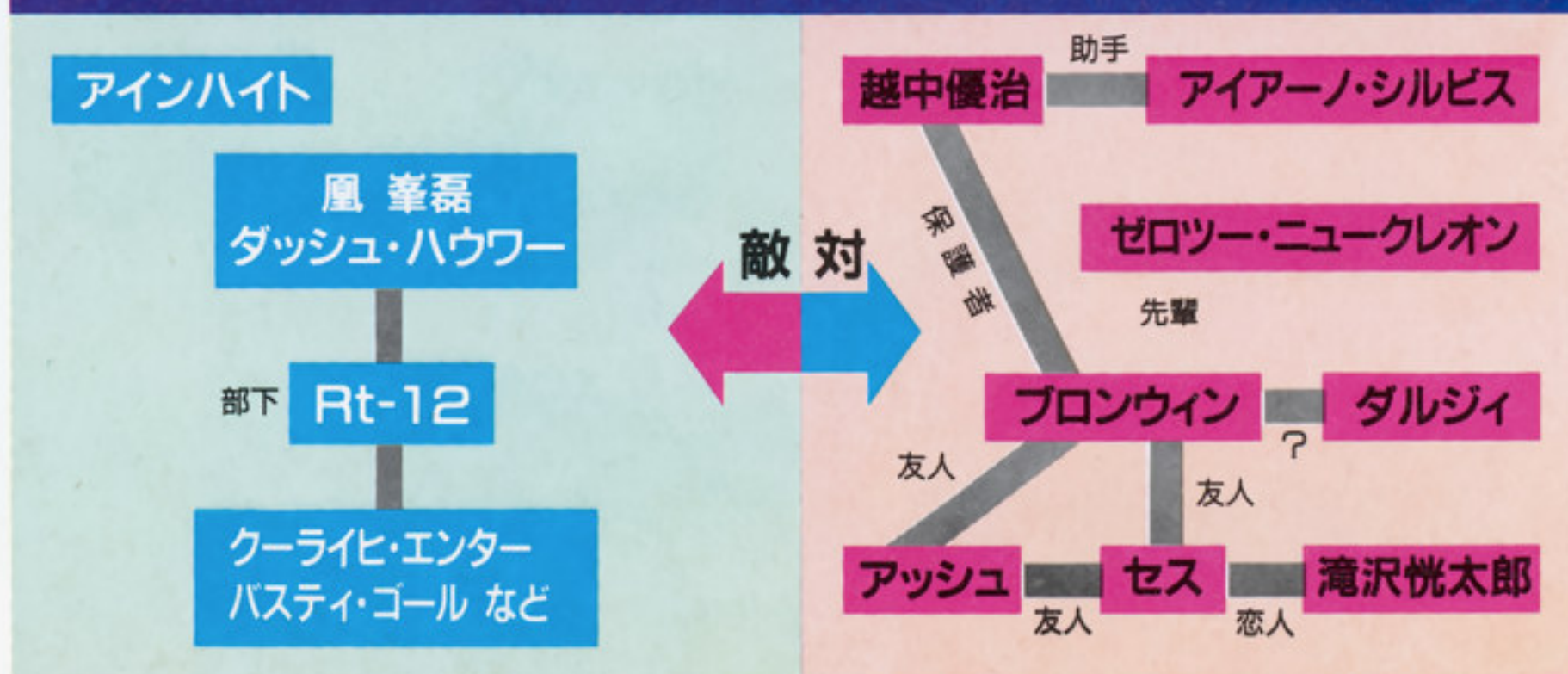
アインハイトの中核となる12人の幕僚達。選出基準として、知力と細胞変異後の能力が対象となっている。人種年齢などは一切考慮されない。

●アインハイトとは…!?

統治府の頂点に凰、ダッシュ・ハウワーの2人をいただき、その下にRt-12と呼ばれる12名の幕僚を置く。世界の政治、経済、思想的統一を目指しており、任務遂行のための手段に制限はない。現在カナダ、イギリスがその支配下にある。WWWFが瓦解した後、アインハイトの手で調整開発された「強棲獣爆兵器G-R」を、切札とする。

メリーゴーランド人物相関図

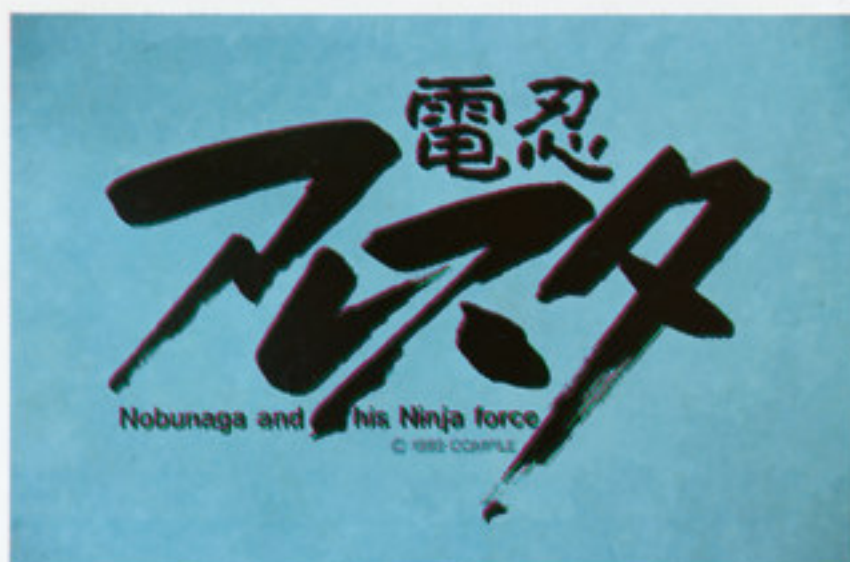
電忍アレスタ

鋭意開発中につき完成を温かい目で待て

コンパイル／9月下旬発売／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

先月行われたおもちゃショーでは、1面だけ遊べるものが出展されていた。この調子で開発が着々と進んでくれるといいね。

梅雨真っ盛りで気分がすっきりしない人もいるだろう。しかし、開発の方々はそんな気候も我慢して完成を目指しているのだ。待っている人間がそんなことで文句を言ってはいけない。おとなしく辛抱しよう（ううっ）。

さて､気になる開発の進行状況だが､先月同様にビジュアル先行で進められているため、目立った躍進はない。ただ、おもちゃショーには1面だけ遊べるものが出展されていたのだが、このサンプル版ではストーリーに基づいてゲームが進められ、従来の「アレスタ」シリーズ同様チップを集めて通常弾をパワーアップするシステムであった。出展用からわかったのはそれぐらいで、他の武器についてはまだ開発中といった段階のようだ。

さて、今回紹介するのは、ステージ1のストーリー展開についてだ。アレスタに乗り込む影狼と師匠を殺した兄弟子の鉄。この2人の対決がステージ1での話となる。鉄はステージ1で敗れても後々のステージでも様々なパワーアップをして影狼に向かってくる。まるで｢武者アレスタ｣の大亜みたいなヤツだ。ステージ1は顔見せみたいなものだね。

ステージ1はこのように展開していく

いくぜ!!アレスタ

アレスタに乗り込む影狼。これから長く謎に満ちた戦いが始まる。気合いを入れて飛び立とう。

師匠の屋敷が燃えている!?

すべては兄弟子の仕業だった

アレスタに乗れなかったことを逆恨みする鉄。そのために自分たちの師匠だった臥竜斎を殺害してしまった。

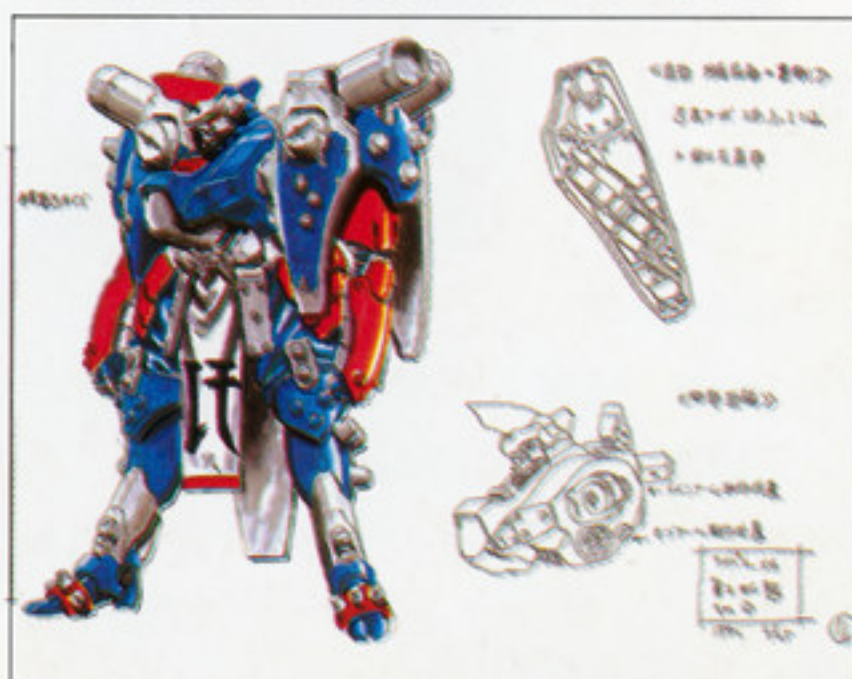
影狼との戦いに敗れ、アレスタを奪うことには失敗した。しかし諦めることはない。再度向かってくるぞ。

兄弟子はどうなってしまうのか？

師匠を殺害しても兄弟子は兄弟子だ。やはり心配になってしまう。今度はいつ来るのか？

ステージ2へ

松でしょ〜

ステージ2の舞台は東海地方。ここで合戦史に残る桶狭間の戦いが行なわれる。相手は今川だ。

戦国時代は鉄甲兵によって変えられる

種子島に漂着した異人船からもたらされたのは、鉄砲だけではなく、騎馬武者300騎の威力に相当する“鉄甲兵”と天を駆ける船“飛空船”だ。そのため、従来の戦術など全然通用しなくなっていく……。

織田鉄甲兵に襲いかかるのは反織田鉄甲兵だ。

異人による鉄甲兵と飛空船の伝来のため、戦国時代は激変した。その変化についていけなかった諸国は次々と滅んでしまったそうな。

これがアレスタのライバルだ！

※画面写真は、すべて開発中のものです。

カプコンのクイズ殿様の野望
MEGA-CD版だけのお楽しみを紹介

シムス／8月発売予定／価格未定／QIZ／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

アーケードで人気のあったクイズゲームだけど、移植されるにあたっていろいろと改良が加えられたぞ。最新画面を大公開だ。

ゲームセンターでおなじみの4択早押しクイズ、「カプコンのクイズ殿様の野望」。このゲームは戦国時代の武将のひとりとなってクイズに挑戦し、正解することによって領土を広げ、天下統一を目指すというシミュレーション要素をあわせもっている。そのため季節が変わるごとに、まるで戦国シミュレーションゲームのように、大雪や豊作などのイベントが起きるのだ。MEGA-CD版では、そんな従来のイベントのほかに、ミニゲームイベントが追加されているぞ。

このイベントは特定の国を領地にすると発生し、〝的当て〟や〝盃当て〟、〝顔当て〟〝おみくじ〟、〝流鏑馬〟の5種類が用意されている。なかでも、アクション性があって楽しいのは流鏑馬だ。プレイヤーは馬に乗った弓の使い手。馬を左右に動かして、的に矢を命中させると、当てた的の数だけクレジットが増える。

逆に、まったくアクション性がなく、偶然を楽しむのがおみくじ。5つのおみくじのなかからひとつを選ぶだけだ。また、盃当ては注意力を試すゲーム。3つの石を3つの盃にそれぞれひとつずついれてシャッフルし、どの盃にどの石が入っているかを当てるのだ。

どれも、ジャンルセレクトなどの賞品がガッポリもらえて、とってもお得。一気に20クレジットももらえるイベントもあるので、ゲームクリアのためにはかかせないぞ。

オープニングデモ。クイズというよりは戦国シミュレーションのニオイがある？

基本的には4択の早押しクイズ。もちろん2人同時プレイも可能なのだ。

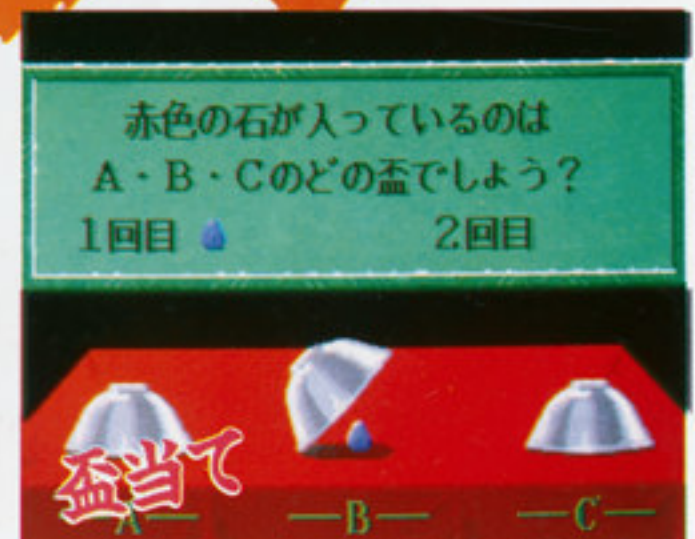
攻め込んだ国の武将が出すクイズに正解して、その土地を自分のものにするのだ。

8人の戦国武将のなかから、好きなヤツを1人選べる。信長も家康も登場するよん。

MEGA-CDオリジナルのイベントもいろいろあるよっ！

プレイヤーは馬上の弓兵。馬を左右に動かし、動いている的を狙って矢を射るのじゃ。

ある大名の顔を、3つの絵のなかから探すのだ。最初は絵の一部しか見ることができないぞ。

5つのおみくじのなかから、1つを選ぶ。賞品はジャンルセレクトやクレジットだ。

3つの石を3つの盃に入れてシャッフル。どの盃にどの石が入っているかを当てるのだ。

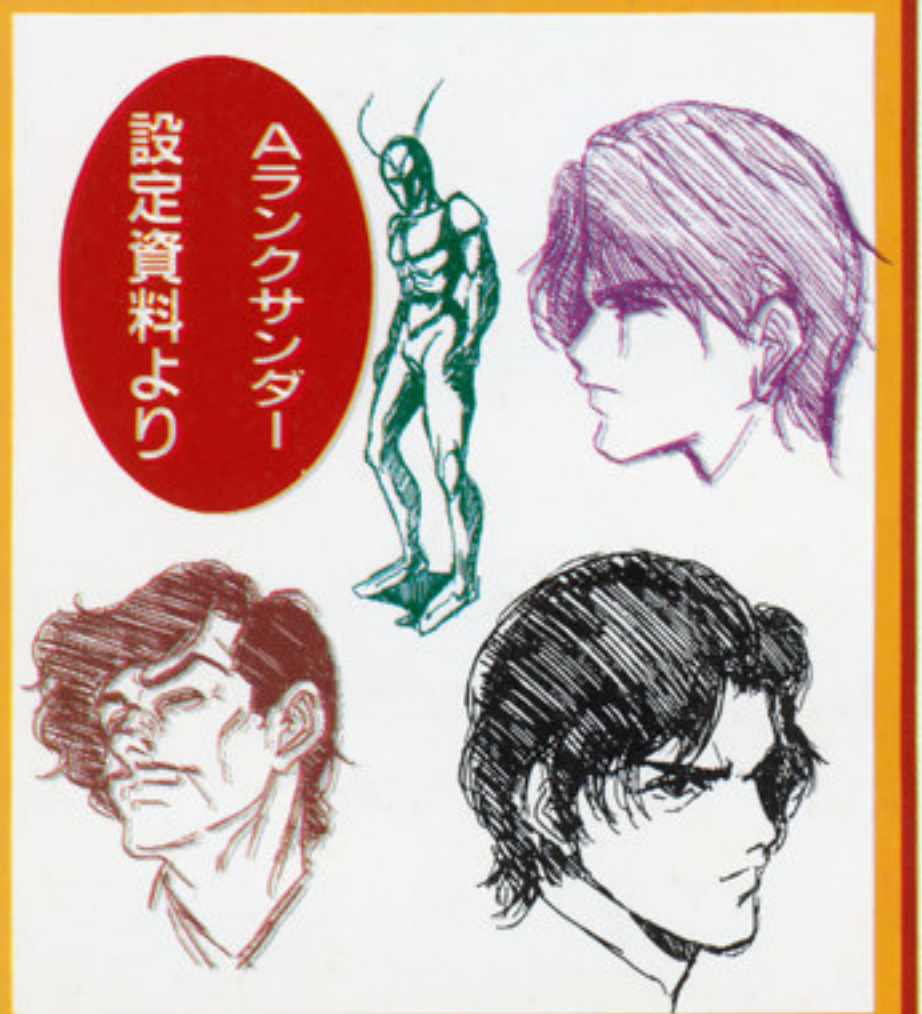
MEGA-CDハミダシ情報

1カ月前に開催されたおもちゃショーの余韻も冷めやらないところだけど、まずはゲームアーツの「ぎゅわん自己2」は正式タイトルが「ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！ 東京マージャンランド編」に決まったのだ。こちらは全キャラしゃべりあり＆拡大縮小機能使用で年内発売に向けて、「ゆみみみっくす」同様進行中だぞ。

また、最近元気のあるビクター音産も来月あたりに以前触れたアノ作品を正式に発表してきそうな気配だ。それと「メリーゴーランド」で期待されているデータウエストも来月にDAPSを使っている作品の移植を発表するらしいぞ。ここらへんは来月以降の紹介記事を待っててくれ。

そして最後に、「シルキーリップ」の発売以降最近動きのなかったRIOT日本テレネットだが、こちらは「Aランクサンダー」というオリジナルアドベンチャーゲームを急きょ発表してきたぞ。特撮ヒーローものの要素を取り入れたシナリオと、カードシミュレーションバトルの新戦闘システムを軸にしたこの作品は、新たな人気キャラの誕生となるかもしれない。こっちのほうも要チェックだ。

Aランクサンダー設定資料より

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.002

先々月まではびーぷるランドで細々と続けていた質問コーナーだが、この「サンダーバーズ」にステップアップされてからは、質問ハガキの量が大幅に増えてきた。いずれはこのコーナーも増ページしたうえで、発売済みソフトの攻略&フォローも兼ねる予定だから、期待して待っていてくれ。

【TB本部より通信】最近、新しいMDユーザーから「ソーサリアン」の質問ハガキがよくくるんだけど、これは昔「達人講座」に載せたんだよねえ……。でも、ハガキがもっとたくさんくれれば再掲載も考えるから、悩んでいる人は積極的にハガキを送ってほしいな。あと、今回のソフトプレゼントは抽選で上川君に決定だよ。

アリシア ドラグーン

メーカーに問う! 先日「アリシア ドラグーン」の最終面をめでたくクリアしました。

ですが、そのあとのゲームランキング画面で〝SALAMANDER〟というマニュアルに載っていない称号が表示されました。これはどういう意味なのでしょうか?

それと、マジックユーザー系の称号と、ビーストマスター系の称号にはどういう違いがあるのですか?

(東京都・上川公雄)

TB本部より じつは、君が出した称号というのはマニュアルに書かれている特Aランクよりもさらに上をいく、超Aランクの称号なのだ。

なんでも「アリシア」を開発したゲームアーツさんは、このランクを出せる人はめったにいないだろうと思っていたので、あえてマニュアルに載せていなかったとのことだ。だけど、予想に反して超A型ランクを出した人がたくさんいて、その人からの問い合わせがジャンジャンきたそうだ。う〜ん、うまい人はどこにでもいるものなんだねえ。

それと、称号に関してはゲーム中のフルパワーアタックの回数によって、マジックユーザー系とビーストマスター系にわかれるとのことだ。「アリシアは極めたよ」っていう人は、ビーストマスター系の超Aランクをめざしてみてはどうかな?

GAME RANKING
CLEAR STAGE
STAGE 8 AREA 12
ALISIA THUNDER POWER
LEVEL 8
SHOOT DOWN RATE
73 %
I GIVE YOU THE RANK OF
"SALAMANDER"

BEメガ編集部でもこのとおり、超Aランクを出すことに成功した。ちなみに、高いランクを出すためには、ダメージ、プレイ時間、コンティニュー回数をおさえるのが有効のようだ。

ビーストマスター系の称号は、フルパワーアタックの回数をおさえると出せるらしい。君はビーストマスターの超Aランクを出せるか?

コンティニューなしでクリアをめざすときは、コイツがガンだ。

超Aランクの称号名 ※資料提供・ゲームアーツ

	マジックユーザー系	ビーストマスター系
NO.1	"EFREET"	"PHOENIX"MASTER
NO.2	"SALAMANDER"	"GRIFFON"MASTER

ショートレビュー 断言する! 「アリシア」は正統派の作品だ。ボス攻略にはきちんとした謎引が要求され、最近のゲームによくある「適当にやっても勝てる」といういいかげんさがない。ゲームアーツ作品だけあって筋が1本ビシっと通っているのだ。

レンタヒーロー

遭難1 マカタの警察署長から依頼された仕事で、武器の取り引き現場をおさえたのですが、そのあと署長に渡された「なぞのメモのコピー」が解読できません。どうか教えてください。

(神奈川県・真柄大輔)

写真1 暗号解読のヒント

すべての はじまりは おわりから はじまる。
うえとしたに はさまれたものは とばされる。
したからうえへ みぎからひだりへと すすむ。」

図1 暗号の読み方

救出1 このメモにはワケのわからない文字が3行と、「すべての始まりは〜」という解読のためのヒントが書かれているよね? とりあえずこのヒントの意味を1行ずつ解読してみよう。

まず1行目の「すべての〜」は、文字の最後のほうから読むという意味。その次の「上と下に〜」は、暗号の1、3行目にはさまれた2行目は無視するという意味。そして最後の「下か上へ〜」は暗号を読むときに、3行目から1行目へ進むことを表しているのだ。これらを総合すると、暗号は図1のように読めばいいってことがわかるでしょ?

あとは、暗号に書かれている地点でピストルを発見して、それを署長に渡せばこの事件は落着だ。

スーパーハイドライド

遭難2 あの「スーパーハイドライド」のラストのボス敵〝ガイザック〟の倒し方を、どうか教えてください(も、もしかして最後までプレイした人は誰もいないのでは……)。

(東京都・渕上雄一郎)

救出2 安心しなさい。私はメガドラの発売当初、あまりのソフトラインナップの少なさに、ゲームに飢えていたため「スーパー〜」を買って、最後までプレイしてしまったのだよ(笑)。

で、倒し型だけど、まずスピードを最高にしてから、弓などの飛び道具で4つの弱点を破壊だ。あとはガイザックの口に入って、体内で力のかぎり攻撃すれば勝てるはずだ。

遭難者からの連絡を待つ!

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(半分ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を贈呈する。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビルソフトバンク株式会社
BEEP/ メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HoT MENU PART 3

アイルトン・セナ　スーパーモナコGPII

セガ／発売中／7,800円／RAC／8M+B・6

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

ワールドチャンピオンをセナと争え！

AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GP II © 1992 SEGA

世界の難関コースを徹底ガイドだ！

昨年のF1のワールドチャンピオン、アイルトン・セナ選手が監修した、本格的フロントビューレーシングゲーム、「スーパーモナコGP II」。基本的なシステムは前作と変わってないが、アップダウンがよりスムーズになり、スピード感もグンと増した。そのほか、おなじみワールドチャンピオンシップモードに加え、セナGPという、セナおすすめの3つのサーキットで遊べるモードが登場するなど、前作をきわめたプレイヤーにとっても、挑戦しがいのあるソフトに仕上がっている。

今回は、その全19コースのなかから厳選した、14のサーキットのポイントを解説していくぞ。ワールドチャンピオンシップを戦うときに、またセナGPに挑戦するときに、きっと参考になると思うよ。

© 1992 SEGA

1992年はマクラーレンMP4／7を駆り、ゲルハルト・ベルガー選手とともに戦うセナ。このゲームは彼が監修したのだ。

ROUND1 U.S.A.

セナのアドバイスによれば、道路のすぐわきにガードレールがあるので慎重さが必要ということだが、ゲームではきちんと縁石の設けられた、セーフティサーキットになっているので少しは安心だ。ただし、ストレートのあとに直角コーナーの連続というパターンが多いため、オーバースピードでコースアウトしやすい。

すべてのコーナーは、ライン取りしだいで7速でクリアーすることが可能だが、多少はコースアウトするため、タイム的には問題ないものの接触が怖い。とくに、第1コーナーでは、少しでもアウトにふくらむとタイヤバリアーに接触するので、無理せずブレーキングとシフトダウンを。

じつはこのコース、直角以外のコーナーは1つしかない。ヘアピンも、3つの直角コーナーの複合になっているので、2、3度走ればマスターできるだろう。

オーバースピードで第1コーナーにつっこむと、アウトにふくらんでタイヤバリアーに接触する。

ROUND2 BRAJIL

いわずと知れたセナ選手の故郷だ。アップダウンがたいへん激しく、スリリングなサーキットだぞ。低速、中速、高速と、すべての性格のコーナーを合わせもったレイアウトになっている。

やはり、基本的にはトップスピード7速全開で問題ない。第1コーナー付近の、シケインのような小さなコーナーの連続でさえ、ブレーキングなしの、ステアリングさばきだけでラクラクと抜けることができる。意外と簡単なので、チャレンジしてみてくれ。

逆に、7速では絶対に安全に曲がれないのが、コース中盤の超タイトなヘアピンカーブだ。先にコーナーがあることを予告してくれる青い標識も、ここだけは赤く塗り替えられ、危険を物語っている。ここはブレーキングして、一気に5速ぐらいまでシフトダウンしてクリアしよう。

このヘアピンだけは7速ではキチンと曲がることができない。5速ならコースアウトせずにすむ。

ROUND3 ---- SAN MARINO

ストレートらしいストレートがない、特殊なサーキットだ。まあ、道がちょっとグニャグニャしているほかは、ほとんどストレートとかわりないところもあるので、スピードは乗るのだが、常に微妙なステアリングコントロールが要求されるんだよね。ちょっと目を離すと、縁石に乗り上げちゃうというケースも多々あるんだ。

こうしたコーナーのうちに入らないグニャグニャはもちろん、小さなコーナーなどは、7速でカッとばしても大丈夫だ。2つほどタイトなS字コーナーがあり、シケインのような標識が目に入ると思うが、ブラジルの第1コーナーと同じ要領で抜けることができる。

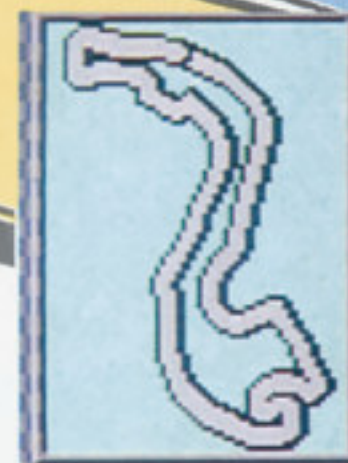
ブレーキングが必要なのは、コントロールラインを通過してすぐ出現するタイトなヘアピンだ。6速でもコースアウトしてしまうぞ。

さすがにこのヘアピンはトップギアじゃだめだ。しかも、コースアウトすると看板に突っ込むぞ。

ROUND4 ---- MONACO

スーパーモナコGPというだけあって、ここがメインともいうべきサーキットだろう。景色がバツグンにキレイなので、見とれてボーッとしないように。

サンマリノもそうだが、ここも直線らしい直線がなく、全体的にウネウネとしたテクニカルサーキットとなっている。ちょっとでもコースアウトすると、すぐにタイヤバリアーに接触してしまうので、慎重なドライビングが必要だ。また、名物のトンネルのなかは、壁に接触しやすいので、道の中央を走るように。

さすがに、ここまで低速コーナーが続くと、7速トップギアで走るのはほとんどムリだ。それならばいっそのこと、4速マニュアルモードをセレクトしてみてはどうだろうか。はるかにラインが取りやすいぞ。慣れたら7速モードでも走ってみて、どっちが自分に合っているか試してみよう。

コース幅が狭いということの怖さを、つくづく実感することのできるモナコのサーキットなのだ。

ROUND5 ---- CANADA

2つのタイトなヘアピンカーブの間に、たくさんの小さなコーナーがはさまったようなレイアウトの、テクニカルコースだ。ここも、トップギアを使うチャンスはあまりないが、4速マニュアルモードを選ぶほどではないだろう。

コントロールラインを通過してから、ヘアピンをクリアし、ちょっと大きな直角コーナーを抜けるまでの間は、決してギアをトップなどに入れないように。3〜5速までが限界だろう。その、ちょっと大きな直角コーナーから、2つ目のヘアピンまでの区間は、7速で思いきり飛ばすことができるぞ。

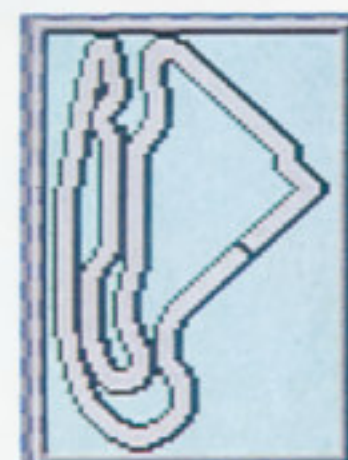
そのヘアピン以降は、ず〜っと7速で走行することができるが、コントロールライン直前のシケインは注意。少しでもステアリングの操作が遅れると、タイヤバリアーにガッシャンだぞ。

コースの序盤は、このタイトなヘアピンに代表されるように、低速コーナーがず〜っと続くのだ。

ROUND7 ---- FRANCE

超タイトなヘアピンがあるものの、全体的にはストレートの多い高速サーキットだ。7速に入れっぱなしでスイスイ走れるので、遊んでいてとくに気持ちのいいコースの1つですな。

ということで、ほとんどのコーナーはトップギアでクリアすることができるのだが、2つのヘアピンの手前ではブレーキングが必要だ。とくに最初のヘアピンは、Rもスーパー小さいし、長いストレートのあとなので、スピードも乗っている。フルブレーキングしてシフトダウンだ。4速まで落としても、コースアウトしてしまうこともあるくらいだぞ。

次のヘアピンも長いストレートのあとだが、多少Rが大きいので、5速ぐらいでアバウトに抜けることができる。ちなみに、6速突入もチャレンジしてみたが、コースアウトする確率のほうが高かった。

時速300キロから、フルブレーキングが必要なヘアピンカーブの手前。赤い標識が見えたら注意！

ROUND8 ---- GREAT BRITAIN

5つのストレートが低速カーブでつながっているといった感じのサーキット。高速タイプのレイアウトである。スタートしてから何秒もたたないうちに、すぐに7速まで入ってしまうため、ついつい調子に乗りがちだが、そういうプレイヤーは第1コーナーでいきなりコースアウトし、看板に突っこんでしまうだろう。この第1コーナーは6速、あとの低速コーナーは5速をクリアのめやすにしておこう。

1コーナーはライン取りさえしっかりしていれば7速でもいけるが、その場合はアクセルボタンから指を離しておく、いわばエンジンブレーキ的なテクニックの併用をお忘れなく。

また、最終コーナー付近の5連続低速コーナーは、最初のうちは入り口から出口まで4速で走ってみることをすすめる。キレイなラインが取れていい結果が出るよ。

ストレートのあとに低速カーブというパターンが多いため、油断すると車は猛スピードでガシャン。

Welcome TO SENNA G.P.

①AUSTRIA

セナ選手ご推薦の3つのサーキットでグランプリ体験ができる、セナGPモード。なかでも、このオーストリアのコースはプレイしていてとくに楽しい。コース脇に立ち並ぶ木々と、正面に見えるアルプスの山々が、美しいことこのうえない。コースはアップダウンが激しく、ジェットコースターのような感覚が味わえるのだ。

高速コーナーが多いけど、6〜7速とエンブレで、いいかげんに走るとすぐコースアウトする。道幅は広そうなのだが、追い越しはなかなか困難。意外なことに、S字を使うとうまく敵車を抜けるぞ。

セナのチームメイト、ゲルハルト・ベルガー選手の故郷のサーキットだ。チロリアンな感じ。

ROUND11 BELGIUM

低速コーナーはいくつかあるが、ハイスピードサーキットとよんでも差し支えはないだろう。ストレートが長いので、爽快感を味わえるぞ。

もっとも注意すべきポイントは、第1コーナーなんじゃないかな。1ラップ目はただの低速コーナーと思っていればいいんだけど、2ラップ目からは猛スピードで突っこんでくることになるので、適切なブレーキングが必要になってくるのだ。しかも、コントロールラインを通過したとたんに、いきなりこれだからね。なんか、心の準備が間に合わないというか、意外性をもっているというか……。

もう1カ所、フルブレーキングが必要なのは、1コーナーとちょうど反対の位置にあるヘアピンだ。赤い看板が見えたら、スグにブレーキをかけ、5速くらいまでシフトダウンしよう。

コントロールラインを通過直後に、いきなりウルトラタイトなヘアピンが出現する。

ROUND12 ITALY

高速コーナーのなかの高速コーナー。コース図を見てわかるように、ストレートと高速、中速コーナーしかないレイアウトなのだ。ビギナーでも手軽に楽しめて、いきなり40秒台が出せちゃう、楽しいコースだね。

シグナルグリーンから数秒もたたないうちに、ギアはトップまで入ってしまい、その後はシフトチェンジの必要が一切ない。すべてのコーナーを、7速のままクリアすることができるんだもん。エンジンブレーキの併用は必要だけどさ。よく、コーナーをクリアするためにステアリングを切ると、シフトダウンのキーまで入っちゃうことがあるけど、このコースではむしろ歓迎すべきアクシデントかも。6速なら、危なげなくコーナーをまわれるからね。だからといって、わざわざシフトダウンする必要はないよ。

長いストレートが気持ちいい！ ビギナーでもいきなり40秒台を叩き出すことができる。

ROUND13 PORTUGAL

スペインとよく似た感じの、テクニカルサーキットだ。といってもストレートも長く、トップギアの使用頻度はかなり高いだろう。

気をつけたいのは2つのヘアピンカーブ。両方とも、ブレーキングとシフトダウンなしにはクリアできない。はじめはヘアピンで4速まで落として、それから加速して再度トップギアに。そして2つめのヘアピンの手前で、ふたたびブレーキングだ。ここでコースアウトすると、エスケープゾーンがなく、看板に衝突してリタイアになってしまう。慎重にいかなきゃね。

そのほかはみんな、トップギアでクリアすることのできる、イージーなコーナーだ。とくに、第1コーナーから3コーナーまでは、アクセルもふかしっぱなしでオーケーだぞ。

ヘアピンでコースアウトし、看板に激突。まさにアウチッって感じ。看板もアウチ……。

ROUND15 JAPAN

レイアウトを見る限りではテクニカルサーキットのはずだが、意外に6速と7速だけだ走り抜くことができる。オートマチックや4速マニュアルでラインをしっかり覚えてからチャレンジすれば、ムダなコースアウトも防げるはずだ。あのシケインさえも7速のままで簡単にクリアーできちゃうんだな。むしろ、難しいのはヘアピン。ここはムリしてアウトにふくらむよりも、ブレーキングしたほうが無難だ。

決勝では、なかなか前の車を抜けなくてイライラすると思うけど、ヘタにテールトゥノーズに持ち込むと、接触して大幅に減速しなければならなくなる。難しいところだけど、とりあえず何台もまとめて相手にするのは、メインストレート以外のところではやめておいたほうがいい。

立体交差の下を駆け抜けると、コース幅の狭さがわかる。エスケープゾーンは広いけど。

ROUND16 AUSTRALIA

ここも、ほとんどトップギアに入れっぱなしで、ラップすることができる。ただし、バックストレートエンドのコーナーと、最終コーナーには注意。とくに、バックストレートの終わりに出現するコーナーは、赤標識で告知されることからわかるように、とってもタイトだ。スピードも乗っていることだし、フルブレーキングで5速までシフトダウンしよう。

最終コーナーは気をつけていないと、どんどんアウトにふくらんでいっちゃうぞ。ライン取りに不安のある場合は、きちんとブレーキをかけたほうがいい。

コースアウトしても少しの間なら違和感なく走れるが、タイヤバリアや看板が多いので、意図的に外に出るのはよそう。ライバルを抜きあぐねて、飛び出す気持ちはよくわかるけど、それが原因で自爆したらバカみたいだぞ。

長いバックストレートで、スピードも気分もノリノリ。このあとに急カーブが控えている。

Welcome TO SENNA G.P.

②KART COURSE

セナは故郷のブラジルで、レーシングカート用のサーキットを設計したことがあるんだ。そこを走ることができちゃうってワケ。セナが考えただけあって、なかなかテクニカルなレイアウトになっているね。

このコースではどのコーナーでもある程度の減速が必要だ。トップギアからブレーキングして5速へシフトダウンの繰り返しって感じかな。メリハリのある走りが求められる。

追い越しは1台ずつ、各コーナーのインを刺して！

レーシングカートコースにしては長いぞ！ スケールをいじったな。

メーカーさんからひとこと

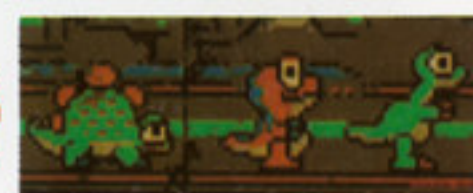
なんと！ 神がかりのようにセナ氏がモナコグランプリで優勝してくれました。このゲームの監修をお願いしたかいがありました。レーシングゲームは数々ありますが、このゲームを制覇せずしてレーシングゲームを語るなかれとまでいえる超自信作です。

ダイナブラザーズ

CSK総合研究所／7月24日発売／8,800円／SLG／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

恐竜たちに平和はいつ訪れるのか!?

奥の深いシミュレーションゲームの登場

侵略者をやっつけろ

いまや精神科医としてだけでなく、コラムニストとしても活躍している香山リカ先生。そのリカちゃんが監修した「ダイナブラザーズ」は、ちょっとあなどれないゲームなのだ。

今まで平和に暮らしていたところへ宇宙人が出現。恐竜たちは侵略してきた宇宙人から土地を奪い返そうと、「THE EGG」の奇跡を機に宇宙人をやっつけていくというストーリー。敵の宇宙人を倒すために肉食恐竜を育てたり、天災を起こしたりできるわけだけど、当然敵も同じことをしてくる。

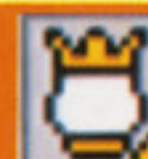
単純な筋書きだけど、高度なテクニックが要求される奥の深いゲームなのだ。

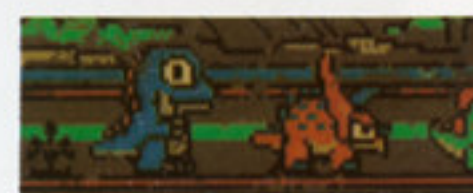
この最後の卵のおかげで宇宙人をやっつけられるなんて。

草食獣は草が生えているところだったらどんどん繁殖していく。

バランスよく恐竜を産んでいくのも大切なこと。

おさらいだよん

雨コマンド
味方の恐竜の周りに降らすことができる。草の成長を早めることもできるぞ。

創造コマンド
「THE EGG」から創造される卵の種類が選べる。一番重要なコマンドなのだ。

頭を使ってパワーを増やせ！

草食獣はいっぱい増やせ

まず最初に「THE EGG」からすてごの卵を創造させる。じつはこれがこのゲームの基本である。このすてごは、パワーの源なのだ。パワーは、すてごの数が増えるのと比例して上がっていくから、最初のうちは作れるだけ作ってしまおう（1匹＝パワー300）。でも、ただ増やすだけではうまくいかない。「雨」を降らせて草を成長させたり、みんなが1カ所にかたまらないようにすてごを「誘導」させて、ある程度分散させるようにしよう。

ゲームがかなり進行してきて、敵の宇宙人に卵を食べられそうになったときは、天災コマンドの「落雷」を使うとすぐに卵がかえる。

共食いをするなんてお前は

すてごがある程度、自分で繁殖するようになったら、今度は肉食系の恐竜を作るのだ。肉食系は1匹につきパワーが800も必要だが、敵の攻撃に対してはとても頼り（たよ）になる存在だ。ただ、共食いをしないすてごや防衛型草食獣のとりけらと違って、てぃらのは増やしすぎると草食系の味方を食べ始めてしまうのだ。また、防衛型草食獣のとりけらは滅多に敵地へ向かっていくことはないから、増えすぎたときはなるべく分散させよう。

ちなみにぴーちゃんは敵地まで走っていき、敵の卵を食べる卵食獣だが、敵の卵が不足すると味方の卵まで食べてしまうので要注意だ。

草食獣を増やしてパワーをためよう！

敵に食われる前に卵を孵化させるのだ。

敵と自分の分布図はプレイ中にスタートボタンを押せば確認できる。

落雷コマンド
要するに電気ショックだ。これによって卵を瞬時に孵化させることができるのだ。

増やしすぎに注意!!

あんまり産みすぎると大変なことに。

こうなってしまったら誘導コマンドで、分散させよう。

天災コマンドを上手に使おう

天災は忘れたころにやってくる

パワーが1000以上になると天災コマンドが使えるようになる。このなかで比較的よく使うのが洪水コマンドだ。このコマンドを使うと画面カーソル内のキャラクターと卵が溺れてしまう。パワーは4000以上必要で、最初のうち貯めるのに時間がかかる。できればパワーが1万以上になったときに使おう。このコマンドは使いやすいぶん、ほかのコマンドに比べて敵に仕掛けられることが多いから、心して使うこと。

攻撃型肉食獣のてぃらのは、生まれるとすぐに敵に向かっていく。頼もしい存在だ。

殴られたら殴りかえすのが自然のオキテだ。

ほかにもさっき説明した落雷コマンドや、画面内の草を枯らすことができる干ばつコマンド（パワー2000以上必要）、画面内の卵を壊すことができる地震コマンド（パワー2000以上）などがあるからケース・バイ・ケースで使いこなそう。

メテオは注意して使おう

数ある天災の中でも、究極といえるのが「メテオ」だ。このコマンドはパワーが8000以上なくては使えないけど、そのぶん威力は絶大だ。宇宙から流星を呼び寄せて落としてくるだけでなく、カーソル内の宇宙人と卵、それに植物に火をつける。流星がやんでも火事はかなりの範囲にわたって広がるから、使うときは十分な注意が必要だ。しかも、天災コマンドは相手に使われる可能性があるのでよく考えてから使おう。

天災コマンド
すべての天災を司るコマンド。使い方によっては味方もダメージを受けるので気をつけて使おう。

卵を見つけるとこんなふうに走ってくるのだ。こんなときは攻撃型肉食獣のあろがそばにいると本当に助かる。

あえなく卵を食われる様子。この顔がたまらなく可愛いけど見とれている場合じゃないぞ。

必殺！ 隕石落とし!!

こうなってしまったら後に残るのは大火事と焼け野原だ。こんなところでは草食獣は繁殖しない。

宇宙人はとてもシツコイのだ

一難去ってまた一難

攻め方として、天災コマンドを使う方法と味方の数を増やして敵をやっつける方法がある。宇宙人がマップ上からいなくなったら1面クリア。でもここで安心してはいけない。そのほかのところにも侵略していて、すべてのマップをクリアしないと、恐竜たちに平和な生活が訪れないのだ。

敵の宇宙人を倒すと、スコアがこう表示される。

2面もやはり「THE EGG」から卵を1個ずつ創造するところからスタートだ。

出てくる宇宙人が同じやつだからといって油断すると、逆に味方が絶滅してしまうのだ。

カメばカムほど味がでてくるのだ

このゲームは一度ハマると抜け出せなくなるほど奥深いのだ。何といっても出てくる恐竜の仕草が敵ながらすごくかわいいのだ（そのぶん、敵に卵を食われたときは頭にくるけど）。誘導中に自ら池に入って溺れるときの可愛いことといったら（なんと見殺し状態）。とにかく、文句なしに面白いゲームだから買って損はないぞ。

卵改造コマンド
放射能により、クリックした卵を違う種類の恐竜を変えることができる。

こんなふうに移動中に池にハマって溺れてしまう。

こういったボケもかましてくれる。かといって見てしまうと疲れる。

リカちゃんの顔型マップ。こんなのもあるのだ。

あとは買ってからのお楽しみ

メーカーさんからひとこと
とにかく女性に疎外されがちなメガドラユーザーにはとくに保持しといて頂きたい。一見地味ではあるがミッキーやソニックにはない可愛らしさがある。友人のゲーム嫌いのヨメはんも思わず笑って機嫌がよくなったという実績もあるので確かである。（長里名人）。

BEEP! GAMEGEAR

おもちゃショーでかなりのタイトルが発表され、おかげで今月のG.G.ソフトは大盛況。待望の「PS外伝」を始め、新作の画面写真がなんと4本も登場だ。いつもこれぐらいのペースだったらウレシイんだけどね……。

★オリンピックゴールド★ファンタシースター外伝★アイルトン・セナ スーパーモナコGPII★TheGG忍II★フェイスボール2000★

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

1992, JULY, 8TH

NEW SOFT REVIEW

オリンピックゴールド

完成度ゲージ 100% 4人交互プレイ可能

●セガ／7月24日／SPT／13,800円／2M

その昔、コナミから「ハイパーオリンピック」なるゲームが出て大ヒットしたことを覚えているだろうか。ボタンの連打で記録をのばすという単純ながらもアツい操作性がウケて、類似作がドカドカ出たのは記憶に新しいところだ。で、面白いのはこのヒット以降、本物のオリンピックが近づくと必ず連打ゲームが出るようになったこと。この「オリンピックゴールド」も、まさに「ハイパー……」の流れをくむ作品。内容のほうはずっと洗練されたものになっているけど、指をケイレンさせるあのアツき戦いは昔も今も変わらない。

弓道ならぬアーチェリー競技。弓をぐっとひきしぼった後、手のふるえを押えながら狙いをつけるところがリアル。比較的簡単な種目。

アーチェリーとはうってかわって難しい競技なのが棒高跳びだ。ボタンの連打とレバー操作のタイミングがすべて。6mを跳べるか!?

GAME EXPLANATION

今年のバルセロナオリンピックの協賛をえた、本格的オリンピックゲーム。プレイヤーは7種目の競技に参加し、記録を競うことになる。4人で競い合うことも可能。

〈評価ダイアモンド〉

操作性 3　AV面 4　持続性 4　ゲームバランス 4

連打は1、2ボタンを交互に早く叩くタイプ。ジャンプなどの操作はレバーで行なうため、多少やりづらい。

ONE POINT REVIEW

グラフィックの美しさは特筆モノ。キャラクターの動きも良く、お勧めできるレベルにある。ただ、日本チームが選べなかったりする点は不満があるな。

NEW SOFT RELEASE

ファンタシースター外伝

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

「PS外伝」の画面写真をついに初公開／現在発売が遅れに遅れているが、これは大幅な変更が繰り返されたため。開発当初はマークIII版の焼き直しで開発が進められていたが、「どうせやるなら」とセガ側が凝りに凝りまくったため、中身はほとんど新作となった。

●セガ／10月予定／RPG／4,500円／2M+B・B

コマンド方式の正統派RPG

画面構成はドラクエ風のフィールド型。ここは他のPSシリーズと同じ。

PS外伝のヒロイン

ネイに次ぐ新たなヒロイン登場？絵柄はまさにPSの世界だ。

街の中などのグラフィックはすべて描き直されている。マークIIIよりも発色数が多いG.G.の性能が生かされているわけだ。さすがはPSの外伝だけある、かな？

物語のビジュアルシーンも豊富にそろっているようだ。ところで、ミニナの隣にいる金髪の青年はやっぱり主人公なのでしょーか。気になる。

NEW SOFT RELEASE

アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

F1ファンよ、喜べ／　「PS外伝」に続き、G.G.ユーザー待望の「モナコGPII」の画面写真が手に入った。今回は前作よりもグラフィックの質が向上しているだけでなく、セッティングなどの本格的なシャシー設定もできるようになっているぞ。動きを見た感じでも、前作がスピード感を重視していたのに比べ、今回は自然なドライブ感をプレイヤーにわからせるような作りとなっているのが特徴だ。ゲームとしての完成度は高いとみた／

コースは前年のF1GPと同じようだ。つまり、第1戦目はU.S.GPなのである。市街地コースならではの直角コーナリングは曲がるのが大変。

ミッション、ウイング、タイヤ、ギヤという4つのセッティングが可能。ミッションは最高6速となった。当然オートマも用意されます。

●セガ／8月28日発売／RAC／3,800円／2M

やっぱりこのゲームの主役と言えばアイルトン・セナだ／　セナのグラフィックは特殊な処理により、ハード性能の倍の発色で表示されているそうな？

NEW SOFT RELEASE

TheGG忍II

完成度ゲージ 30%　1人プレイのみ

G.G.ソフトとしてはかなり硬派なアクションゲームだった「The GG忍」の続編が登場。前作と同じように古代サウンドが聞けるのかどうかは未確認のままだけど、仲間の入れ替えによって武器や忍術を変えることができるというゲームシステムは前作とほぼ同じ。前作のデキが良かっただけに、この続編も期待したいところだ。ステージ構成や細かいゲーム内容は、次号以降で情報が入りしだいこのコーナーで順次紹介していく予定だ。

足場の狭いところをジャンプで渡り歩くジョー・ムサシ。段差が激しいとこはムサシの仲間のひとりである緑忍に頼み、2段ジャンプで抜けよう。

ステージの中にはさまざまな仕掛けがいっぱい。ベルトコンベアーに乗るとムサシの動きが封じられてしまうぞ。トラップ抜けの練習も必要だ。

●セガ／12月予定／ACT／3,800円／2M

「スーパー忍」から受け継いでいるムサシの必殺技、2段ジャンプからの五双手裏拳もしっかり健在。ボスキャラとの戦いで使うと効果的かもしれない。

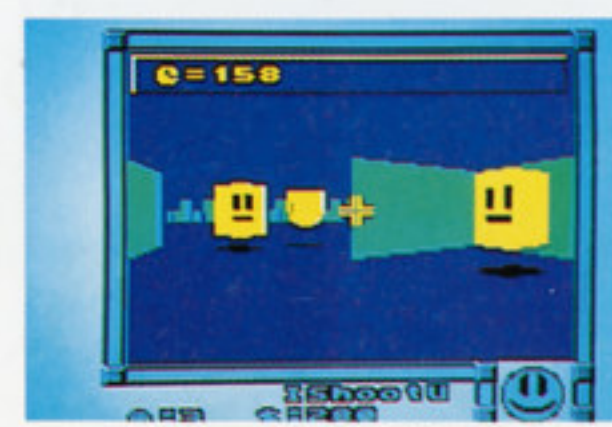
NEW SOFT RELEASE

フェイスボール2000

完成度ゲージ 70%　2人対戦プレイあり

「フェイスボール2000」は、海外のパソコンで好評を得たちょっと変わった迷路型シューティングゲームだ。プレイヤーはニコニコ顔のフェイスボールを操って(?)、迷路内に存在する敵をすべて倒さなければならない。また、G.G.初の3D表示を採用したことによって複雑な迷路の地形を利用し、自分の身を隠して攻撃するといった高度なテクニックを使うこともできる。単純なルールながら奥は深い。パソコン版では多人数で対戦プレイができたけど、当然G.G.版も対戦できるぞ？

かわいいフェイスボールくんの友達

●リバーヒルソフト／発売日未定／SHT／価格未定／2M

迷路の中に、フェイスボールの友達みたいなヤツらがウヨウヨ。ちょっと異様だが、このミョーなノリがこの作品の特徴でもあったりする。

※画面は開発中のものです。

(G.G.HOTLINE番外篇)

6月10日の日経産業新聞に載っていた「機内でテレビゲーム 無料貸し出し」という記事を読んだかな？ 記事の内容は、長時間のフライトをより快適なものにしてもらうため日本エアシステム(JAS)がホノルル線とシンガポール線のビジネスクラスで携帯用テレビゲームの無料貸し出しを始めた、というものだ。で、この携帯用テレビゲームというのがG.G.。JASによれば、サービスの一環として2月頃からテスト的に貸し出しを行なっていたとのこと。ちなみに「プロ野球'92」、お客様の反響も良いそうだが……。それホント？

テラドライブの情報をキャッチアップ!

TERA COMMUNICATION テラコミ

今人気のソフト「スタートレック」を徹底的に紹介!!

STAR TREK *25TH ANNIVERSARY*

Interplay〈ADV〉

TVで表現できなかったグラフィックをVGAで表現

「STAR TREK 25TH ANNIVERSARY」は、人気のSF「スタートレック」シリーズを題材にしたアドベンチャーゲームだ。「スタートレック」は、日本でもその昔、宇宙大作戦というタイトルでTV放送されていたし、映画でも超有名なので知っている人も多いだろう。

さて、ゲームの目的はといえば、依頼された惑星に出向き、そこにいるクリンゴンを倒すことだ。基本的にアドベンチャーだから誰でも楽しめる。途中、突然の敵襲やエンタープライズ号でのスペースバトルでは、リアルタイムな判断が要求される。うかうかしていると全滅させられてしまうのだ。

今では当たり前になっているが、マウス対応だから画面上で移動したいところや調べたいポイント、話したい相手などをクリックするだけでOK。操作が簡単になっているぞ。

そのうえ、ワープシーンや乗組員の転送シーンなどで使われているアニメーションは、映画やTVシリーズそのままの雰囲気で盛り上げてくれるのだ。

スタートレックファンはもちろんのこと、そうでない人にも遊んでほしいゲームなのだ。

拡大縮小などの特殊効果をフルに用いて表現されたオープニング画面。

謎の洞窟を探検。落盤の下から住民を救出。さては、こいつがさっきの話の……。

惑星ポラックスの住民に話を聞くカーク船長一行。弟が事故にあって行方不明だという。

突然の敵襲。このシーンはリアルタイムなのでぐずぐずしていると全滅の危機も。

Mr.スポックも登場する!

攻撃もできるぞ!

エンタープライズ号の船内。メインスクリーンに映っているのが目的の惑星、ポラックスだ。

目的の星系を目指してワープ航行に入るエンタープライズ号。行く手にはどんな事件が待ち受けているのか。

当然マウスでの操作も可能!

瞬間移動をリアルに表現!!

エンタープライズ号から目的地であるポラックス星に転送されるカーク船長一行。見せ場となるシーンのグラフィックには、豊富なアニメーションがふんだんに使われ、ストーリーを盛り上げているのだ。

新作ソフト情報

多機種パソコン版SLGがDOS／V版に移植！

シムシティー デラックス

●イマジニア／発売中／12,800円／SLG

「やっと」といった感もあるが、各種パソコンやスーパーファミコンですでに発売され、それぞれ好評を博した都市開発シミュレーション「シムシティー」が、テレインエディターとシナリオ集1、2を加え、「シムシティーデラックス」として登場した。IBM版は今までは英語でしか遊ぶことができなかったが、DOS/V対応で画面表示も日本語になり、よりプレイしやすくなった。

また、発売元であるイマジニアでは、今後シムシリーズなどの大作をどんどん日本語化していくそうなので期待大だ。

シナリオ集も加わり内容充実といった感じのDOS/V版「シムシティー」だ。

「シムシティー」のウリはマウス操作で簡単にコマンドを選択できることだ。

LIFE & DEATH

●アローマイクロテックス／発売中／8,800円／SLG

全米で話題となった手術シミュレーション「LIFE & DEATH」。

ゲーム中、プレイヤーは新米の医者となり、いきなり患者をまかされることになる。X線撮影や超音波走査によって患者の病状を診断し、的確な治療をしなくてはならないのだ。さらにオペを行う際には、手術スタッフの人間関係にまで気を遣わなくてはならない。犬猿の仲のスタッフでは手術中も協力してはくれないのだ。

さてこのゲーム、はじめはあっさり死んでしまう患者に怒りすら覚えるかもしれないが医者の苦労が身にしみてわかる作品なのだ。

患者の下腹部にメスを入れる。腹膜切開後、虫垂を切除するのだ。

君に任される患者の1人。腹痛と吐き気に悩んでいる。急性盲腸炎かな？

信長の野望 武将風雲録

●光栄／発売中／9,600円／SLG

光栄の人気シリーズ最新版「信長の野望・武将風雲録」が日本語DOS/V版で登場した。

このソフトでは、プレイヤーが選択できるシナリオは2つ、1つは1555年に伊達、上杉、武田といった強大な戦国大名が群雄割拠していたころを舞台にしたもの。もう1つは足利義昭が命じた追討令によって、信長が絶対絶命のピンチになるシナリオである。

DOS/Vの特性をフルに活かした漢字表示やマウス対応の快適さなど、戦国シミュレーションファンには、こたえられない1本となるであろう。

松平元康との合戦。少し戦力不足か？メガドラでも出ているソフトだけど……。

まさに群雄が割拠している戦国の日本。信長が統一するのはいつの日か。

便利な周辺機器

フライトシミュレーターに最適"チャイニーズスティック"

VGA対応のリアルなゲームをプレイしていて問題となるのはやはり操作性だ。ゲームのデキ自体はいんだけど、テンキーやカーソルキーによる操作では……。

やはり本格的にゲームをやろうと思えば､ジョイスティックが必要となるだろう。そこで今回紹介するこの「サンダースティック」だ。使用の際に、テラ本体内のATスロットにゲームカードを接続しなければならないのでちょっと面倒だが、それと引き替えに得られる操作性は抜群だ。とくにフライトシミュレーターを遊ぶときは必要不可欠といえよう。

この「サンダースティック」、メイド・イン・チャイナだけあって質実剛健な感じがするが、それだけに"一生もの？"となるだろう。さらに底部には机などに固定できるように吸盤が4つ、ついている。メガドラのスティックでもこんなのがあるといいかもね。価格は1万円ぐらい。

この吸盤が操作性をさらに向上させるのだ。

手にぴったりとフィットしたスティック。ボタンもちょうど指がくる位置にシフトされているんだ。

BINARY ANALYSIS

HISTORY

of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第6回　文責:渋谷洋一/監修:漆原龍之介

〝ポストインベーダー〟を狙う Part2 マイナーゲーム編

前回は〝ポストインベーダー〟を狙うと題して、セガの「ヘッドオン」を筆頭に、知名度的にも攻略的にも最もホットなユニバーサル「ギャラクシーウォーズ」。さらに当時の水準としても完成度が高く、鮮烈なグラフィックと衝撃的なサウンドを誇ったDECOの「アストロファイター」を紹介した。前回紹介したこれらのゲームは、どれも才知あふれる傑作で、どれもが有名な作品である。

しかし、今回は志を同じく〝ポストインベーダー〟を狙った作品でも、前回紹介した名作のなかに埋もれてしまった、あまり知られてないマイナーなゲームを紹介していく。もちろん、これらマイナーで終わってしまったゲームには、やはりそれぞれに何かしら売れなかった理由があったはずだ。今回はその原因を考察しながら、ポストインベーダーを狙ったマイナーゲームを紹介していく。

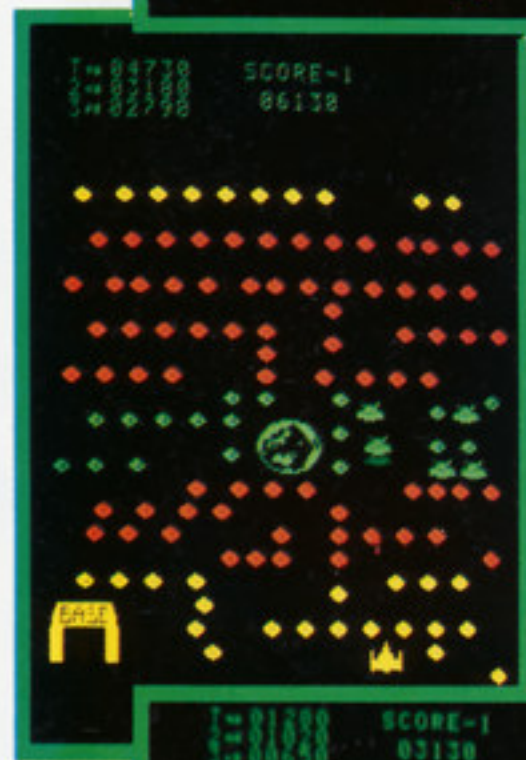
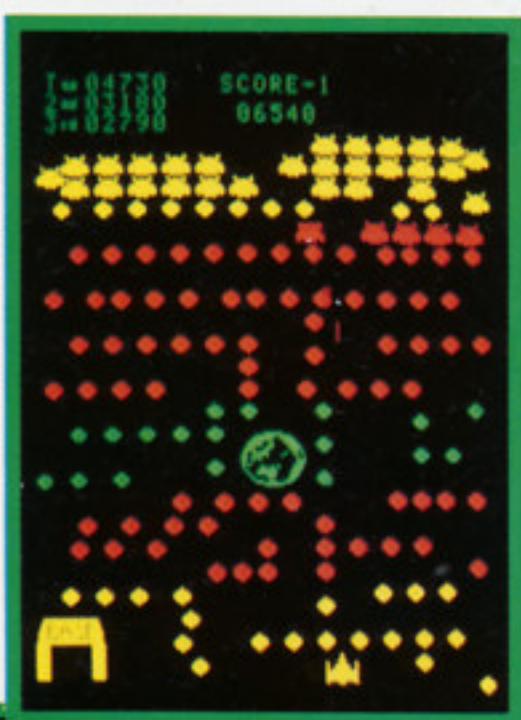
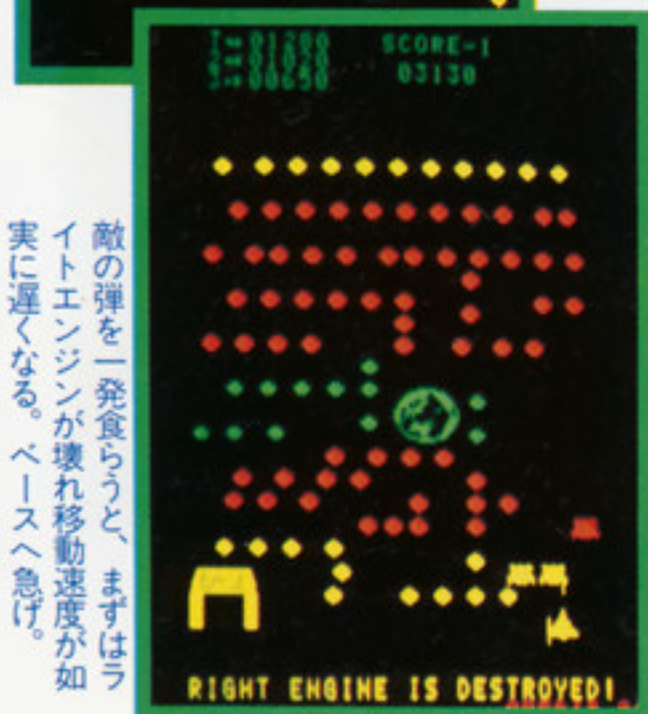
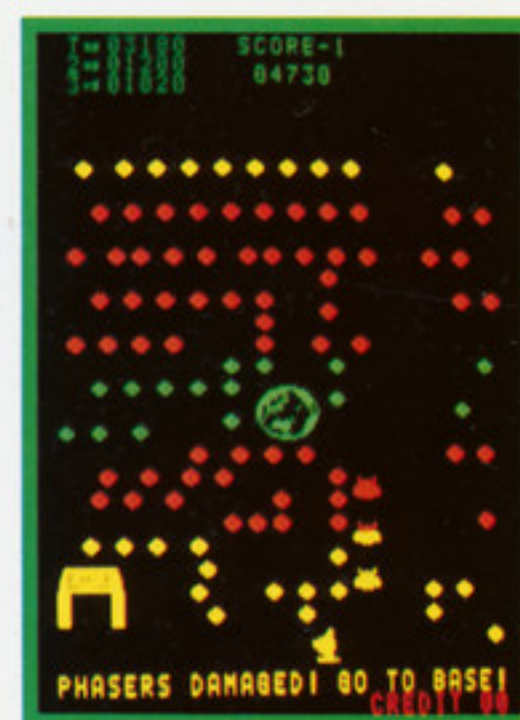
ユニバーサル「コスミックゲリラ」。サン電子「第三惑星」。SNK「与作」。それとメーカーは不明だが、「与作とゴン平」または「与作とドン平」などと呼ばれていた、鳥を撃ち落とすゲーム。以上が今回紹介するゲームである。実は今回、ナガノゲームの「海底宝探し」も紹介するはずだったが、所有している基板が2枚ともRAM不良のため、今回掲載することはできなくなってしまった。おそらくは7111という、たった128バイトのふざけたRAMに原因があるのかと思われる。残念だが「海底宝探し」はいずれまたの機会に紹介しよう。

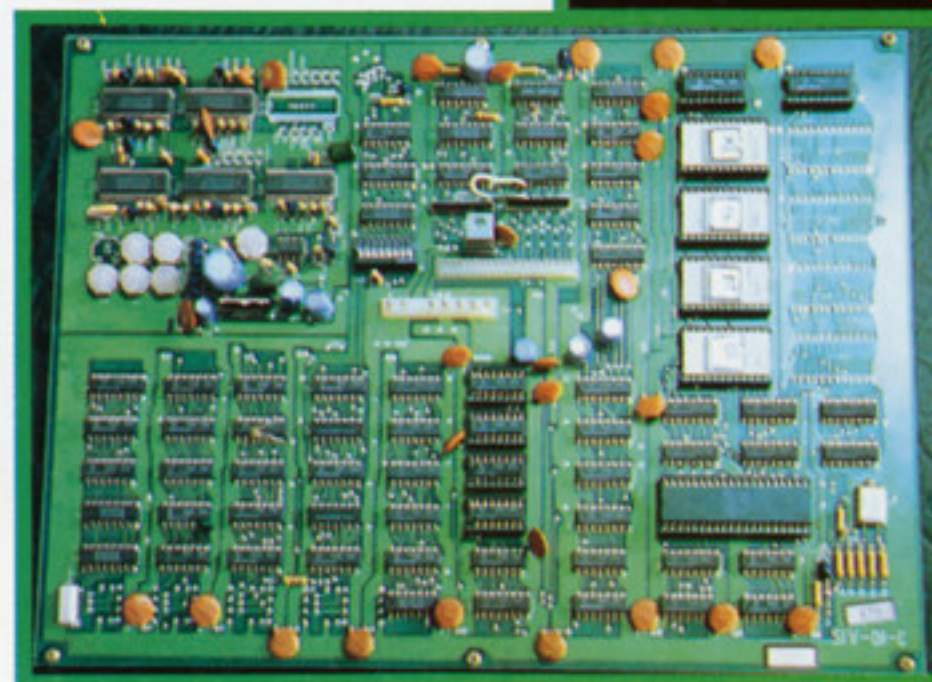
1979 サン電子／「第三惑星」

第三惑星とは太陽系3番目の惑星、すなわち私たちの住むこの地球を意味する。

このゲームの目的は〝インベーダー〟のようなエイリアンの侵略から地球を死守することだ。自機はこれまた〝インベーダー〟に登場する砲台のような形をしている。だが、このゲームでは左右の他に上下の移動が可能で、フィールドを自在に動き回ることができる。フィールド中央に地球があり、エイリアンたちはまさにインベーダーのようにじわりじわりと進撃してくる。地球の周りには多数の隕石が散らばっていて、エイリアンたち一行はそれら隕石を避けながら近づいてくる。だから、不必要に隕石を破壊してしまうと、エイリアンたちに地球までの近道を作ってしまうことになる。ただ、がむしゃらに攻撃していたのではすぐにゲームオーバーとなってしまう。このゲームにはパズル的な要素が含まれていて当時としては奥の深い作りだったので、ゲームを楽しむにはそれなりの攻略パターンを編み出す必要があった。

CPUはZ80で、プログラムデータ容量は2716が3個と2708が1個で計56キロビット。2716のソケットが3つと2708のソケットが1つという変則的なソケット配列だった。当時としてみれば2708に比べて、やはり2716のほうが断然高価で手に入りにくかったためと、プログラムデータ容量をむだなく使うためにもそういった設計がなされたのだろう。この基板には、さらに2716が4つ増設できるようなパターンが基板上にあり、以後この基板で他のゲームが作られた可能性もある。

マイナーなサン電子「第三惑星」。インベーダーのような敵が、画面上方からじわじわと侵略してくる。

画面中央の第三惑星を侵略されるとゲームオーバー。攻略はパズル的要素が絡む奥の深いものだ。

敵の弾を一発食らうと、まずはライトエンジンが壊れ移動速度が如実に遅くなる。ベースへ急げ。

次にもう一発食らうと、弾を発射することが不可能になる。画面左下のベースで緊急修理だ。だが！

時すでに遅し。第三惑星はエイリアンに侵略され、第三惑星は派手な爆発をおこしてゲームオーバー。

サン電子「第三惑星」基板。ROM交換によりこの基板で、疑似3Dゲーム「ワープー」もプレイ可能。

1979 UNIVERSAL/「COSMIC GUERRILLA」

ユニバーサル「コスミックゲリラ」は、1979年後半に発売されたゲームで、登場するインベーダーや砲台が、まさに〝ポストインベーダー〟をイメージさせるインベーダーライクなゲームだ。

フィールドの左右にインベーダーが、それぞれ縦に17体ずつ整然と並んでいる。このインベーダーたちが、フィールドの中央にある2台の砲台を奪おうと、左右からインベーダーらしくじわじわと進撃してくる。中央の砲台の周りには3層の防護壁があり、インベーダーもそう簡単には、砲台を奪うことはできない。

しかし、左右からじわじわと進撃してくるインベーダーを撃ち落とすには、効率よく左右に自分の砲台を移動させなければならないのだが、これがなかなかどうして辛いものなのだ。インベーダーがまだ動いておらず、もっとも端の場所に位置している場合、砲台から発射された弾はインベーダーには当たらない。インベーダーがわずかでも中央に向かって動かなければ、撃ち落とすことはできない。

プレイヤーはインベーダーが移動するのを待って、撃ち落とさなければならないのだが、このインベーダーには、あたかも人工知能があるかのように、こちらの待ち伏せを見透かして、なんと、じっと動かないでいる。その間に、もう片側のインベーダー群が隙をついて進撃してくるゲリラ戦法。

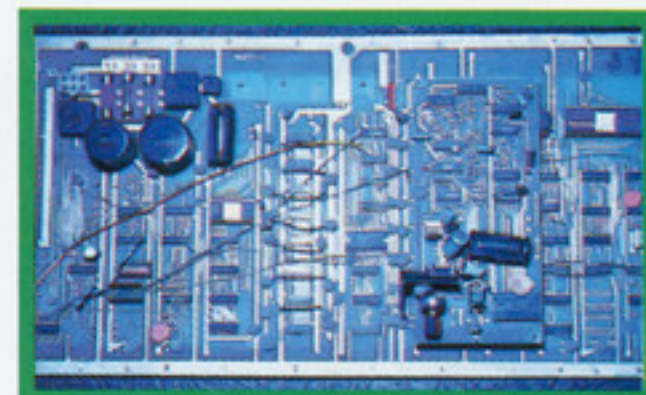
さらに驚異なのは、すべてのインベーダーが停止しているなか、1体のインベーダーだけがダッシュしてくる攻撃だ。うかうかしていると、あっという間に防護壁をはがされ、砲台を持っていってしまう。持ち去られてしまうと砲台は爆発し、持ち自機の数が1つ減ってしまう。また持ち去る途中でインベーダーを撃ち落とせば、砲台はその場所に置き去りにされる。攻略法としては、置き去りにされた砲台を今度は逆の方向のインベーダーに運んでもらい、中央の位置にきたときにインベーダーを撃ち落とし、砲台を定位置に再び戻すというテクニックがある。だが、撃ちもらせば、さらに悪い状況になるかもしれないし、最悪それでも持ち去られてしまうかもしれない。たいへん難易度の高い、とてもスリリングなテクニックだ。

このゲームは3面ごとに敵が、しだいに小さくなっていき、狙い撃ちが困難になってくる。今回の撮影では第4段階の形態までしか進められなかった。どんなプレイヤーでもそれが限界だろう。

このゲームにも〝インベーダー〟同様、UFOが出現する。だが、「コスミックゲリラ」ではもう1つ、とても心臓に悪い、UFOのようなボスエイリアンが登場する。こいつは非常に自機に近くて低い位置に出現するのだが、その出現のしかたは、ザザザザッという激しい効果音と突拍子もない速度で移動してしてくるという突飛なもの。前半ではじゃまだったトーチカが後半ではこのボスを回避するために必要不可欠なものになってくる。

基板はユニバーサルの〝インベーダー〟「コスミックモンスター」の改造ではなく、「コスミックゲリラ」専用のハード。基板には、なんと、直流100ボルトを直接引きこむコネクタがあり、基板上で＋5、－12、－5ボルトと3電源すべてを変換してICを動かしている。こんな基板はこれまでに例がない。CPUの形式番号は平鑢で削り取られているので、ハードスペックの詳細は不明だが、プログラムデータ容量は8キロビットのROM2708が9個である。「コスミックモンスター」の6個と比較すると1.5倍。映像出力方式はフルグラフィック方式で、キャラクター単位に色をつけることが可能だ。

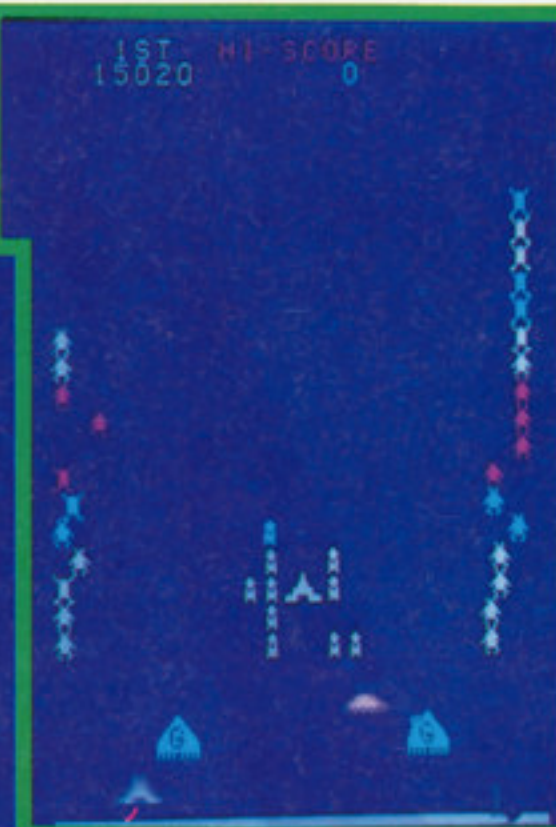
この「コスミックゲリラ」は、ユニバーサルの出世作「ギャラクシーウォーズ」の後に作られた作品だが、基板も専用設計で、このゲームに対するメーカーとしての期待がうかがえる。だが、この1979年には、各社から〝ポストインベーダー〟を狙った新しいスタイルのゲームが続出した結果、インベーダーライクな視覚的イメージの「コスミックゲリラ」は、古くさいイメージをいだかせてしまった。多くのプレイヤーは「コスミックゲリラ」にコインを投入することなく、他の新しいスタイルのゲームに目を奪われていった。

「コスミックゲリラ」はこれほどのゲーム性を持った素晴らしいゲームであったが世の流れのタイミングを外してしまったためにヒットを収めることはできなかった。

ユニバーサル「コスミックゲリラ」基板。直流100ボルトを直接基板に引き込んである!!

ユニバーサル「コスミックゲリラ」タイトル画面。だが、COSMIC GUERRILLAという文字が見あたらない。そこまで、プログラムデータ容量ぎりぎりであったのだろう。

左右にインベーダーのような敵が縦にズラリと並ぶ。中央の砲台を持ち去られると、持ち機、1機を失う。見た目はしょぼいインベーダーだが、その内容は。

砲台が持ち去られる！ 画面上に1発しか弾が表示されないので、狙いを定め確実にヒットさせなければならない。失敗は絶対に許されない。

敵の動きはAIを積んでいるかのごとく最高にいやらしい。弾で牽制すると、その場でじっとして動きを止めたりする。今度は右に砲台を持っていかれる!?

面が進むと敵の大きさはどんどん小さくなる。画面下方に轟音とともに突如現れるボスエイリアン。激しく左右に動き、こちらが動きを止めると弾を連射してくるいやなヤツ。

1979 SNK／「与作」

1979年当時の日本のミュージックシーンでは演歌歌手、北島三郎の唄う、〝与作〟というきこりのユーモラスな唄がヒットしていた。「与作は木〜を切る〜、ヘイヘイホ〜、ヘイヘイホ〜」。というフレーズは特に印象に残る特徴的なもので、当時のお笑い人気グループ〝ドリフターズ〟の志村けんがギャグに取り入れ、高齢の演歌層だけでなく小中学生など低年齢層にも、また違った意味で流行していた。「与作」はそんな人気のキャラクターを題材にしたゲームで、プレイヤーは当然、〝与作〟。そして当然ゲームの目的は木を切ることだ。コインを投入し、スタートボタンを押す。すると、ほのぼのとした何ともいいがたい素晴らしい効果音が流れてくる……。広大な森林のなかで気さくな与作じいさんが木を切る姿が、自然と頭のなかにイメージされていく。だがしかし、画面上の与作は青色一色。しかも子供の壁の落書きみたいな雑な絵で、どこが目だが口だかまるでわからない。素晴らしい効果音とは裏腹に、あまりにも稚拙なグラフィックがお粗末だ。

計3本ある木は両側から3回ずつ斧を入れれば、やっと1本切り倒すことができる。敵は全部で4種類。まずは、木に斧を入れると落ちてくる枝。これは一定の間隔で落ちてくるので、避けるのは意外に容易だが、与作のあまりに遅い移動速度と厳しい当たり判定のため、油断するとハッとした瞬間にやられてしまうことがよくある。

それと注意したいのは、木を切った瞬間の与作はその余韻をかみしめるかのように、一瞬じっと動かなくなってしまうということを頭において置くということだ。その一瞬の余韻のときに通常避けられる木の枝に、時間差でやられてしまうことがあるからだ。

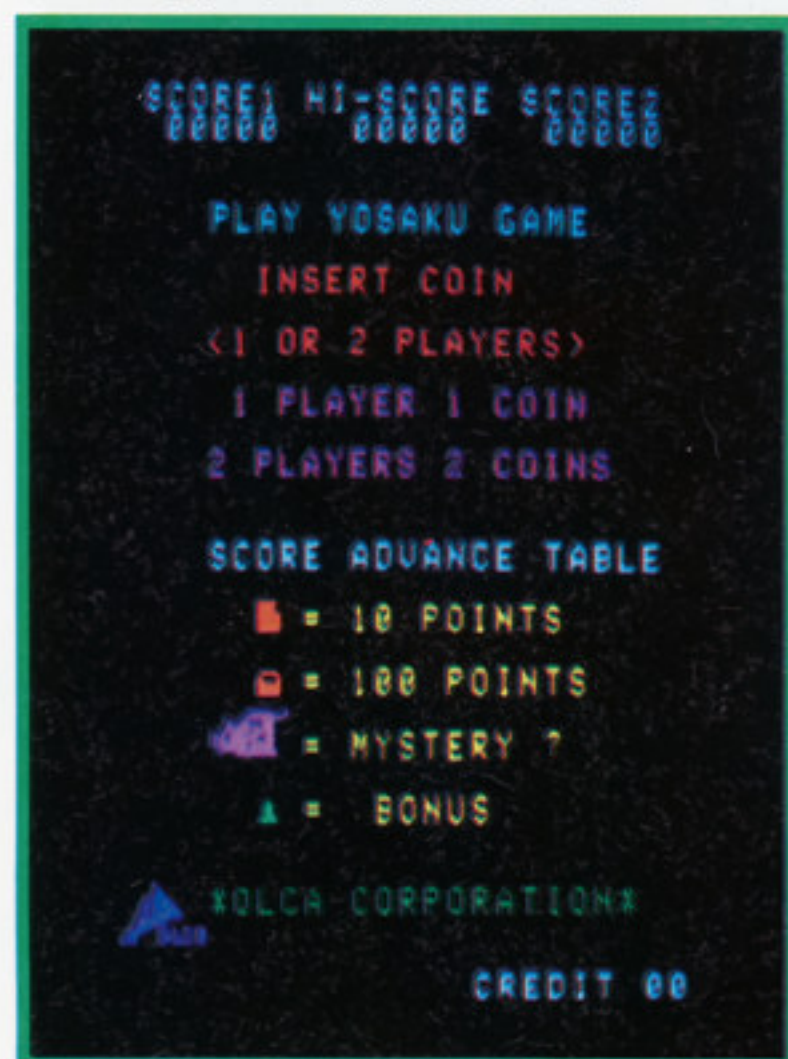
それに空からしびれる糞を落としてくる鳥。そのピンク色の糞に当たると一定時間与作は動けなくなってしまう。それと地面をはってくる蛇。これはゆっくりと地面をはってくるので、それほど驚異ではないが、一定時間同じ場所にいると絶対に避けられない理不尽な速度で蛇がはい上がってくる。

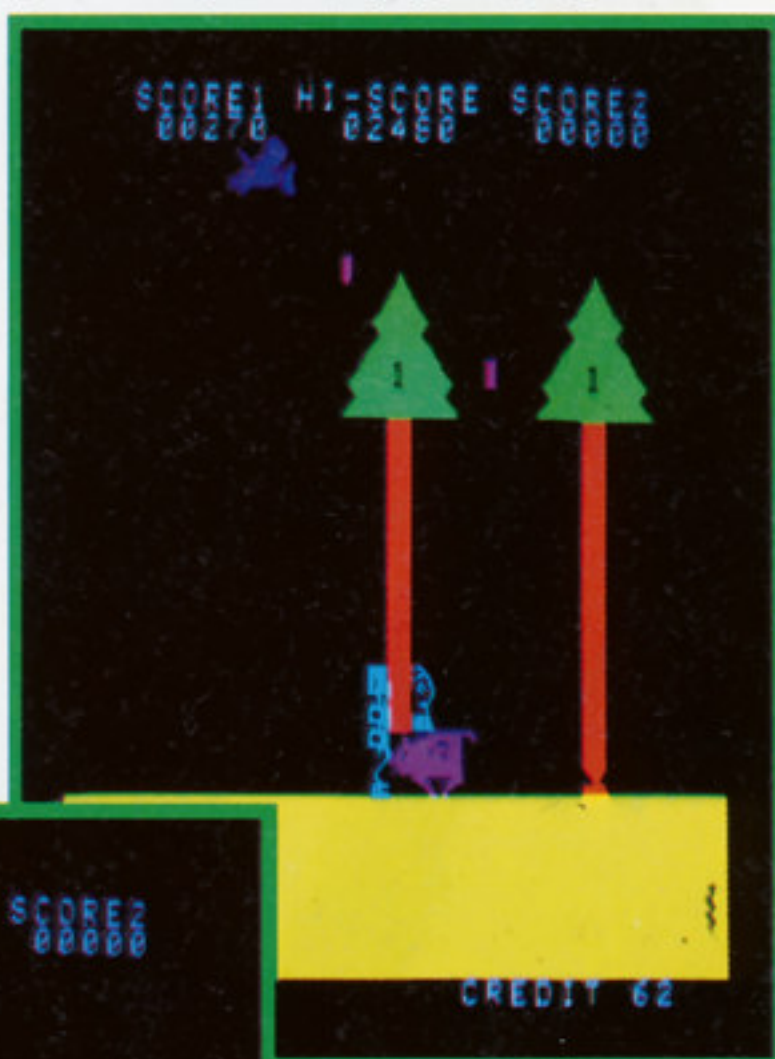
しかし最大の敵は、なんといっても突進してくる猪だ。猪は必ず右から現れ木を1本倒した時点でまず1匹出てくるので、切り落とす1本目の木は真ん中か左の木を切るのが無難だ。

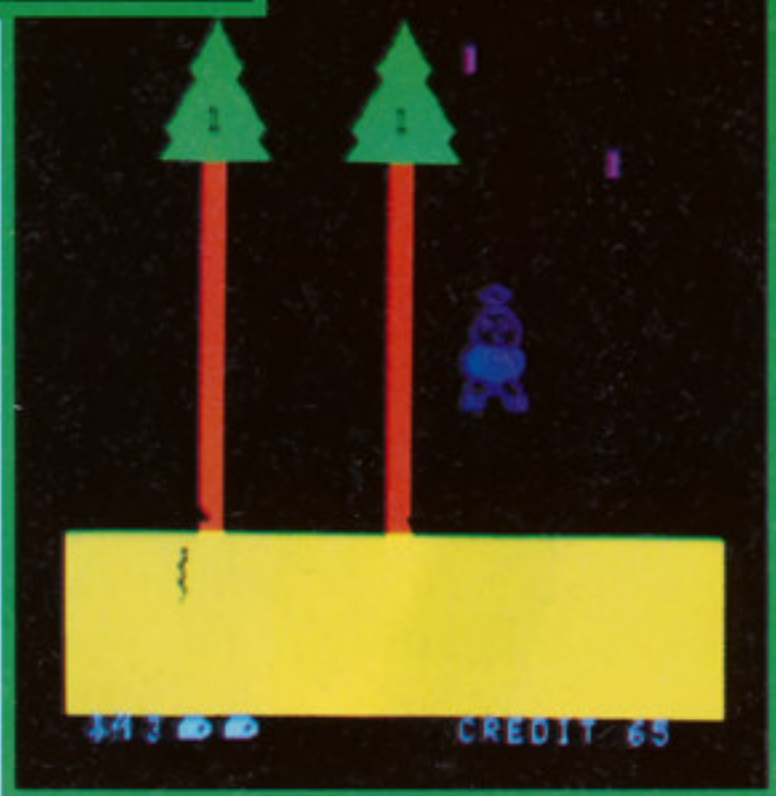
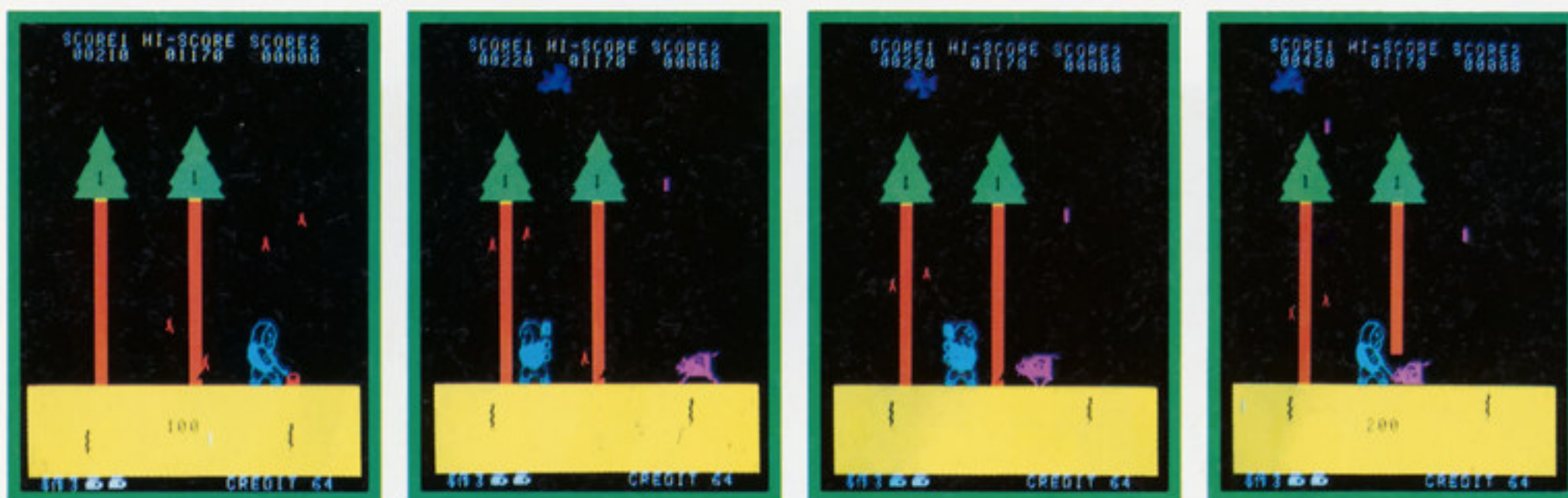
ゲーム内容ははまるで幼稚で、はっきりいって全然、面白くなかった。ただ、〝与作〟という唄が巷で流行っているから、という単純な理由で作られたのだろう。

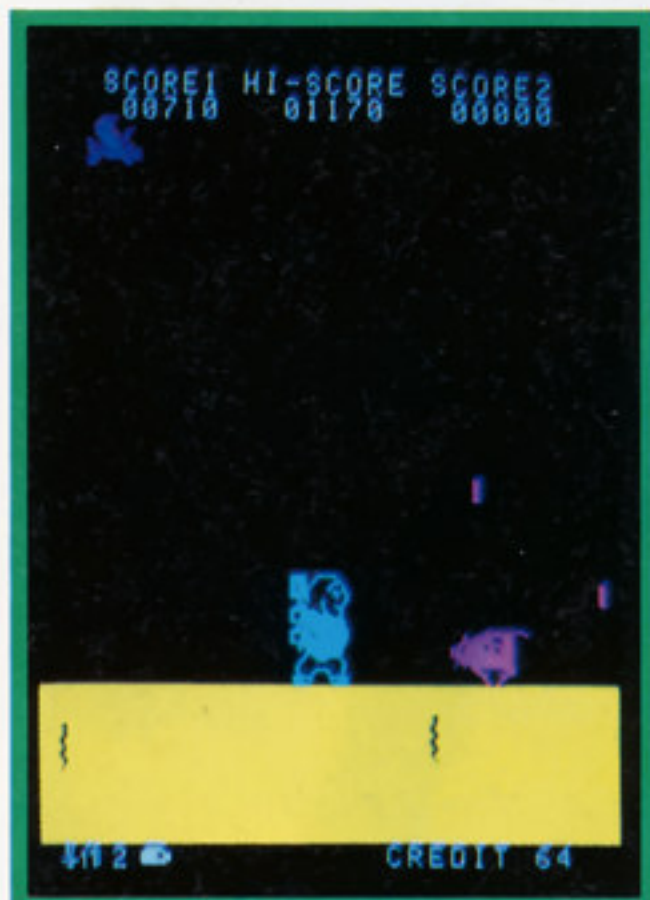
CPUはZ80で基板は2枚に分かれたマザーボード形式。プログラムデータ容量は64キロビット、RAMはスタティックRAMで8キロビット。サウンドはプログラマブル発信機により、味のある素晴らしい効果音を奏でる。

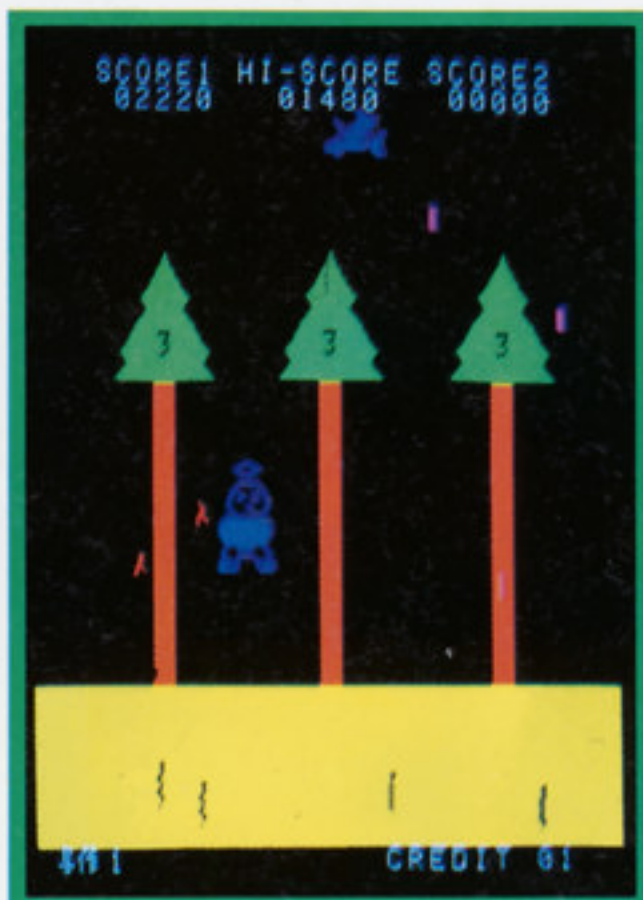
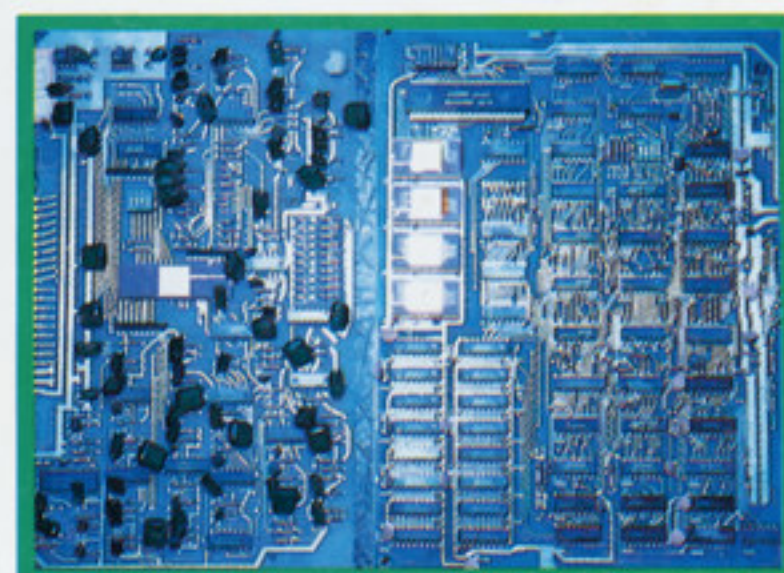
「与作」はまるで冗談から生まれてきたようなゲームだ。流行りものを題材に無理やりゲームにしてしまった感を、誰もがいだくことだろう。こんなに何も考えられていないゲームは、最近ではもうほとんど見られない。それはいいことだが、違った意味で既成の型を破る、この「与作」のような荒々しいインパクトのあるゲームも同時に、あまり見られなくなってしまったのは非常に残念だ。

ちなみに当時のプライスリストを発見したが、そのなかに「与作9本木」テーブルきょう体75万円というものがあるが、これはどういったきょう体で、どういったゲームなのかは不明である。

「与作」タイトル画面。タイトルにはヨサクゲームとある。「与作」はSNK（新日本企画）のはずだが画面左下にシャチのマークが……。オルカコーポレーション……。どこかで聞いた名前だが。

ゲームスタート。画面上にある3本の木を切り倒せばステージクリアー。左右にそれぞれ3回ずつ切りこまないと木は倒れない。しかも、木自体の当たり判定が厳しく、なかなかうまくいかない。

このシーンはデモンストレーションでも見ることができる。最大の敵、猪をかわすところ。木の影に隠れていれば、猪はそのまま通り過ぎていってしまう。猪はどんなときでも必ず右から出現する。

落ちてくる枝は避けなければならない。上空を飛ぶ鳥の糞に当たると一定時間与作はしびれて動かなくなってしまう。たいてい、しびれると枝に当たり昇天する。

クレジット66。当時は電子ライターなどを用いて不法を働くものがいた。99や66、そして33などなぜだかゾロ目が出やすい。その後は警報装置が装備されたきょう体が、多く出回った。

猪との対決。猪は木を一本倒すと出現し、必ず画面右から突進してくるので、木を倒したら急いで画面左へと移動する。右を向き、体勢を整える間もなく、猪は突進してくる。タイミングは非常にシビアなので、タイミングを完全につかむまでは、少し手前で斧ボタンを連射するのがいいだろう。

当時の「与作」チラシ広告。"話題の"となっているが、確かに話題であったが、本当に話題だけであった。ゲームはつまらないがインパクトはあった。

すべての木を切り倒すと、猪との一騎打ち。たいていのプレイヤーはプレッシャーに耐えかねタイミングをはずしてしまう。猪の死ぬ音が妙にいい味を醸し出す。

ついに第2ステージへ。ゲームは少しずつその難易度を高めていく。慎重ささえ見損なわなければ、この第2ステージも苦難の末にいつかはクリアーできるが…。

幻の第3ステージ。高速の蛇がランダムでガンガン地面からはい上がってくる。この蛇はどんなプレイヤーでも避けることは不可能。4面には誰がいけるのか？

「与作」基板。基板は2枚基板、いわゆるマザーボード形式。CPUは当時のステータスであったザイログ社8ビットCPU、Z80。通称ゼッパチ。サウンドは素晴らしいプログラマブル発信。

1979 ???／「与作とゴン平」「与作とドン平」

「与作とゴン平」または「与作とドン平」とよばれていたこのゲームのメーカー名は不明。基板は専用基板ではなく、インベーダー基板の若干の改造とROM交換によるもので、おそらくはそろそろ後退期にさしかかってきた「インベーダー」を新しいソフトに交換するためにどこかのコピー業者が作ったのだと思われる。

だがゲーム内容はまったく「インベーダー」で、インベーダーのかわりに点滅する鳥を撃ち落とす、より単純なシューティングゲームとなっている。自機は与作ではなく、ゴン平。ゴン平のキャラクターのアニメーションパターンは2パターンしかなく左右に移動するとまるで回転しているように見え、鉄砲を撃ちまくる様は、まさに狂った猟師だ。

点滅する鳥はインベーダーのようにしだいに降りてくる。与作は相変わらず木を切っているが、鳥が最下段まで侵略してくるとその木を切り落としたことになり、一気にゲームオーバーとなる。

このゲームも「与作」同様、まったく面白くはなく、ただ与作という話題性だけで登場したゲームだ。当時のプライスリストに「与作とドン平 パート2」というものが載っていたが、これも不明である。

タイトル画面。この基板では画面左下にウイングと表示されているが、作ったメーカーはわからない。

ゲーム内容は点滅する鳥を撃ち落とすという、ほとんど"インベーダー"。主人公は与作ではなくゴン平。

ゴン平がやられた。ゲーム自体、世の中をなめたような作り。さらに死にかたも馬鹿にした死に様だ。

鳥はしだいに下へ下へと侵略してくる。ゴン平は狂ったように回転しながら鉄砲を撃ちまくる。やけに妙だ。

鳥が最下段まで降りてきて侵略されると、与作は木を切り倒してしまう。突然のゲームオーバー。

BEメガ裏技リーグ Vol.28

最近のメガドラソフトの発売本数が少ないってことはないんだけど、今回は裏技の情報が不作ぎみなのだ。でも、来月こそは裏技が山ほど発見されると思うぞ。

アイル・ロード

1軍 戦闘モードをキャンセル

まず普通に電源を入れたら、タイトル画面からコンフィグモードに入って、カーソルをSEのところに合わせる。

そうしたら、ボタン（1P側のパッド）を「A、B、C、C、B、A、B、A、C、A、C、B、A」の順に押す。成功すればここで画面が光るので、あとはイニシャルスタート（ロードはダメ）を選択してゲームを始めてみよう。

すると、プレイ中のマップ移動のときに、敵といっさい出会わなくなる（戦闘シーンに入らなくなる）ぞ。

しかもこの裏技は、宿屋でセーブしたのちにロードゲームを再開しても、効果はちゃんと持続されるのだ。

戦闘シーンがないRPGなんてイヤだと思う人もいるかもしれないけれど、純粋にストーリーだけを楽しめるという利点もあるから、ぜひとも使ってみよう。

（東京都・千倉雅夫）

ここでコマンド入力

CONFIGURATION
MUSIC NO 1
SE NO 1
RENAME
EXIT
©1992 WOLF TEAM

SEにカーソルを合わせて、コマンドを入力。ゆっくりやれば確実に成功するはずだ。

イニシャルでスタート

INITIAL START
LOADING START
CONFIGURATION
©1992 WOLF TEAM

うまくいったら最初からゲームを始める。ここで普通のデータをロードしてもムダだぞ。

敵がいっさい出なくなる

写真じゃわからないけど、どんなに歩きまわっても敵が出なくなるのだ。これでかなり楽になる？

シャイニング・フォース

2軍 特殊アイテムを増やす

まず、誰でもいいから、戦闘時に表示されるアイテムウィンドウの左の位置に「バルキリー」や「白のリング」などの特殊アイテムがくるように持たせる。そしてウィンドウの上に位置しているアイテムを捨ててから、リターンの魔法で街に戻る。

すると、ウィンドウの左にあったアイテムと同じものが、店の掘り出し物に並んでいるのだ。この方法を使えば、ほとんどのアイテムを増やすことができるぞ。

（東京都・縄文棚）

まもりのミルク

本来はいくつも入手できないアイテムが、掘り出し物に並ぶのだ。お金さえあればいくらでも増やせるぞ。

このように、増やしたいアイテムをウィンドウの左に持たせて、ウィンドウの上にあるアイテムを捨てる。あとはリターンで街に戻る。

まもりのミルク 500

すごいしなものが はいっているよ

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

賞	特典	内容
大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度はパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいっている。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《ビットファイター》【プラクティスモードかグラッジマッチの2人対戦時に、ぴったり近づいてから同時に投げ技をかけあうと、力くらべをするぞ！】（埼玉県・森山雄一・18歳）←このときA、Bボタンを押したままでCボタンを連打すると、連射の速いほうが勝つのだ。補欠に認定。

BEメガ読者プレゼント　1992年8月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、8月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌10月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL 03-5488-1317）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年7月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 CDドラマ「三国志」キャストサイン色紙

2名

6月25日「三国志」のCDドラマコレクションズ「諸葛亮孔明」など2巻が発売。記念の色紙を。
非売品／提供：株式会社光栄

4 「ツインクルテール」オリジナルCD

10名

マジカルシューティング「ツインクルテール」で使われた6曲を、アレンジしたオリジナルCD
非売品／提供：東洋レコーディング

5 「中嶋悟 F-1HERO」テレカ

10名

12月に「中嶋悟F-1 GRAND PRIX 2」を発売予定のバリエから、シリーズ記念オリジナルテレカを。
非売品／提供：株式会社バリエ

6 海外雑誌「MEGA FORCE」

5名

本誌と提携しているフランスのメガドラ専門誌「MEGA FORCE」を。海外の状況をこれでキャッチ！
提供：MEGA FORCE編集部

INFORMATION

本誌が創刊したのは、ちょうど3年前の7月のこと。前身は、唯一のセガ専門誌ともいわれていた『Beep』だから、SG-1000IIのころからの付き合いになる。その当時の熱心なセガ・ファンが母体となって本誌が誕生したわけだ。だから、ハードメーカーに依存しない、純粋にユーザーライクなファンクラブ的気質でここまでがんばってこれたのだと思う。ときには厳しいことを書くこともあるが、7年間も付き合えばセガに対する愛着も並々ならぬものがあるのは事実。メガドライブのさらなる発展をいつも願っているのだ。

ともあれ、ここまで応援してくれたセガ・ファン並びに読者のみなさんに深く感謝したい。本誌は、これからも初心を忘れずに、セガの単なるPR誌ではなく、メガドライブの、セガの、ファンクラブ会報誌としての姿勢を頑固一徹に続けたいと思う。

次号は、8月8日(土)発売です。

質問テレフォン

03・5488・1317

月曜日～金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】　ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
西村　亨
竹谷浩治
石坂英作

大内めぐみ
錦織　正
（スタジオハード）
中島泰司
佐々木博行
梅岡　昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
吉岡聖乃
鈴木　剛（MUSE HOUSE）
藤森英明
野安幸男
（ターニングポインツ）
Special Thanks:
MEGA PLAY（U.S.A.）
TILT CONSOLES（France）
MEGA FORCE（France）
SEGA FORCE（England）
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田　滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
●レイアウト
渡辺　縁
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（Y2）
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内　真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
ホンマユウジ
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

MEGA CD

ワンランク上を行く、表現力と感動体験!

DARK WIZARD

MEGA-CDディスク
ダークウイザード　蘇りし闇の魔導士
9月発売　6,800円予価
©1992 SEGA/シナリオ&監修　寺田憲史

闇の力が蘇るとき、正義の光も輝き始めた。

邪悪なる闇の力が勢力を拡大し、平和な国を暗黒の世界へと導こうとしていた。強力な闇の力に対抗し得るのは、聖なる証を身に備えた者だけだ。4人のキャラクターそれぞれに用意された壮大なストーリー。そしてフルアニメーション処理が施された感動の映像表現。大容量CDディスクだから実現できたマルチシナリオ・ゲームシステム。この先には、衝撃という名の領域があるだけだ。

魔軍四天王

メガドライブ +1 プラスワン
夢のスペシャルパッケージ
超高速アクションゲーム
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が付いてくる
メガドライブ プラス ワン 好評限定発売中!

MEGA-CD
メガドライブのハイパーアタッチメント
メガ-CD
49,800円

WONDERMEGA
近未来型マルチAVマシン
ワンダーメガ
79,800円

※メガ-CDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

MEGA DRIVE

古代ローマ時代、市民の衆望を担うが故に、元老院の怒りを買った英雄
ジュリアス・シーザーがいた。

しかし、彼はその軍事的才能と雄弁により市民への影響は大きく、その失脚は
ローマ帝国の混乱を招く恐れさえあるため、元老院は直接手を下せないまま、
彼の政治的能力を不本意ではあるが拡大させてしまった。

そこで元老院はローマ帝国軍のもうひとつの雄、ポンペイウス軍と密約を交し
彼を合法的かつ隠密に失脚させる策を企て、先ず彼をローマから遠ざけるため
属領視察の名目で遠征の命を出す。

その遠征のおり、ローマから一通の命令書が下る。―アジア地域において
不穏な動きがある。貴殿は軍を動かし、速やかに鎮圧せよ。―
彼はその文面に陰謀の香りを愉しみつつ、船の進路を変えるのだが…。

株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

絶賛発売中!!
定価8,800円(税別)

サンダーフォースIV

THUNDER FORCE IV

オリジナル12cmCDの御案内

オリジナル12cmCD第5弾『サンダーフォースIV』
『サンダーフォースIV』全曲+アレンジヴァージョンを収録!

NEW DISC

限定プレス
3,000枚
定価2,500円

壮大に広がるサンダーフォースIVの世界
全40曲を越える迫力あるサウンド群
熱い感動を呼ぶアレンジ曲も最高潮!

【CDをご希望の方は郵便振替でお申し込みください。】

THUNDER FORCE IV
Technosoft GAME MUSIC COLLECTION VOL.5
Tecno Soft

1. ◆振込先

口座番号/長崎4-☐31860
(10万の位は空欄)
加入者名/株式会社テクノソフト

2. ◆振込用紙裏の通信欄

①お申し込み年月日 ②(〒)住所 ③氏名 ④年齢 ⑤電話番号 ⑥CDの枚数と振り込み金額 ⑦VOL.5

以上の事を郵便局備え付けの郵便振替用紙に必ず明記の上、CD一枚につき2,500円(消費税、送料込)を添え、郵便局窓口にてお申し込みください。

- CDは'92年8月末頃より受付順に発送予定です。
- 数に限りがありますので品切れの際はご了承ください。
- 商品発送後の返品・交換はお受け致しかねます。

スタッフ募集

(年令22才位まで)

- プログラマー
- サウンドクリエイター
- グラフィックデザイナー

詳しくは当社人事課までご連絡下さい。
TEL(0956)33-5555

●'93春完成 新社屋
●オリジナルACボード

株式会社テクノソフト
〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555(代)

World of Technology
Tecno Soft

新伝説
誕生!!

'92年7月24日発売!
価格8,800円(税別)

BEEP! ▶メガドライブ◀
1992 8月号
AUGUST
1992年8月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻8号通巻92号
発行人：孫正義 編集人：橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円（本体466円）

Printed in Japan
T1017659080481
雑誌17659-8

WONDER DOG

SEGA SONIC THE HEDGEHOG

ROMカセット&MEGA-CD用ステッカー

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE MEGADRIVE ▶メガドライブ◀

BEEP! メガドライブ8月号特別付録1992年8月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻8号通巻92号